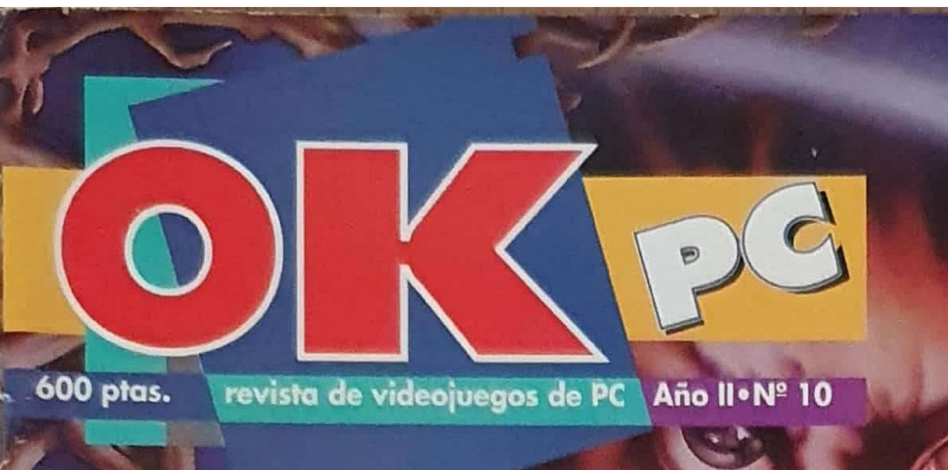


Pon a prueba tu pericia con nuestra demo aérea de

ARMOUR GEDDON

Incluye disco de 3 1/2"

SHADOW OF THE COMET

EL MISTERIO DE LO OCULTO

FANTASTICO POSTER DE: THE LEGEND OF RAGNAROK

8 414090 201261 00010

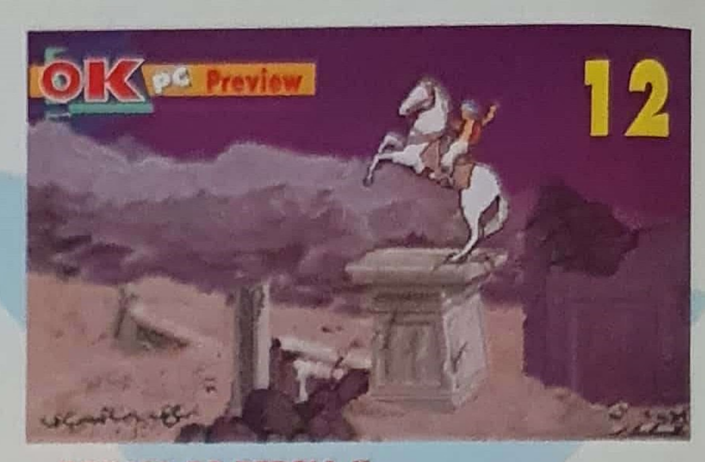
LLEGA HASTA EL FINAL DE:
ECO QUEST
SPACE 1889

JORDAN IN FLIGHT

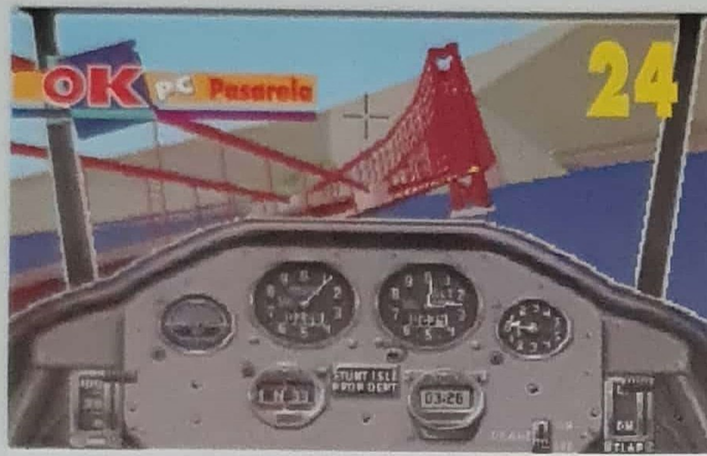
EL MATE DE TU VIDA

EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.





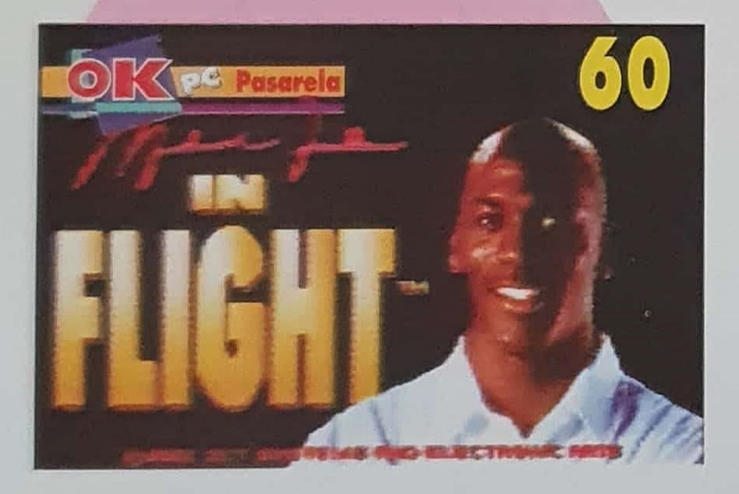
PRINCE OF PERSIA II
Una nueva fantasía oriental
Ya se acercan las nuevas aventuras del famoso Príncipe de Persia en su segunda parte.



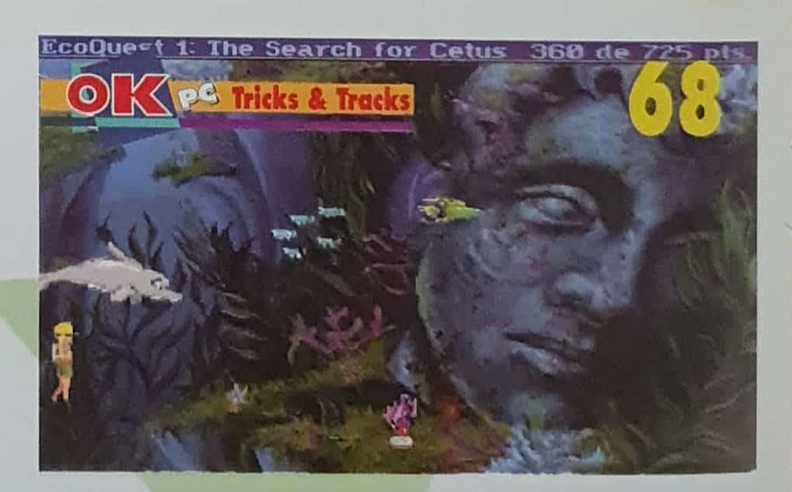
STUNT ISLAND
La isla mágica
Realizando acrobacias peligrosas, serás el protagonista de tu película.



X-WING
La mejor batalla galáctica
Podrás ponerte a los mandos de las naves rebeldes y reconquistar el imperio.



JORDAN IN FLIGHT
El mejor "mate" de tu vida.
La flor y nata del baloncesto NBA, convertida en torneos de tres para tres, se convierten en el partido más apasionante.



ECO QUEST
Salvar la Tierra
Con nuestra ayuda y la de tu amigo el delfín, no te será difícil descontaminar el mundo marino.

Y también:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Después del Marzo "ventoso" y el Abril ¿lluvioso?, ha sacado por fín a Mayo florido y hermoso. En el terreno de los juegos, afortunadamente para nosotros, las flores son bonitas y abundantes. Para empezar un interesante puñado de lo que está por llegar : "The Beauty & Beast" del cine al videojuego de la mano de Disney; "Prince of Persia II" el retorno de un héroe legendario; "Shadow of the Comet" una aventura tan intrigante como fascinante y "Strike Commander" la revolución de los simuladores del año 2010. En nuestra jardinera particular, a modo de Pasarela, lo mejor de lo mejor. De entrada un paseo ilustrativo por la Feria de Londres del videojuego (E.C.T.S. 93), seguimos con una alucinante prueba para especialistas en "Stunt Island" la isla mágica del cine. "Abandoned Places" y "Acorazados" demostrarán que la estrategia y la inteligencia suelen ir unidas. Hablando de inteligencia, ¿hace una partidita al "Battlechess 4000? seguro que la mayoría de vosotros estáis pensando que sí. "Eye of the Beholder II" pone claro que segundas partes pueden ser mejores y más entretenidas por buenas que hayan sido las primeras. Si además queremos dar una vuelta por la galaxia, haciendo pedazos todas las naves del Imperio con "X-Wing". Otra batalla un poco más tranquila pero no menos ambiciosa, nos la propone "Castles II", donde habrá que demostrar que tenemos madera de Rey. Además, el recorrido por el jardín se hace aún más fascinante si nos detenemos ante "Summoning", "Jordan in Flight" o "Caesar" tres elementos importantes para comprender el porqué de hacer juegos cada vez más espectaculares. Si queréis finalizar con éxito aquellas aventuras que os traen de cabeza, podréis probar con nuestras pistas sobre "Space 1889" y "Eco Quest" para que os sea más sencillo. Además te contamos como funciona la tarjeta conversora Televeyes para que tú te conviertas en un profesional de la imágen. Si mayo te ha gustado, espera a ver lo que se nos avecina en Junio, ¡Bye Bye!

ARMOUR GEDDON

Las mejores naves en tus manos

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 ó superior. 640k de RAM libres .
Disco Duro.
Unidad de disco: *3 1/2".*
T. Gráfica: *VGA 16 ó 256 colores.*
T. Sonido: *Adlib, Sound Blaster, Roland.*
Instrucciones de carga: Creamos un directorio en el disco Duro y copiamos dentro de él todo el contenido del diskete de demostración. A continuación entramos en el directorio elegido y tecleamos **ARMOUR** y a continuación **RETURN/ENTER**.

LINEA DIRECTA

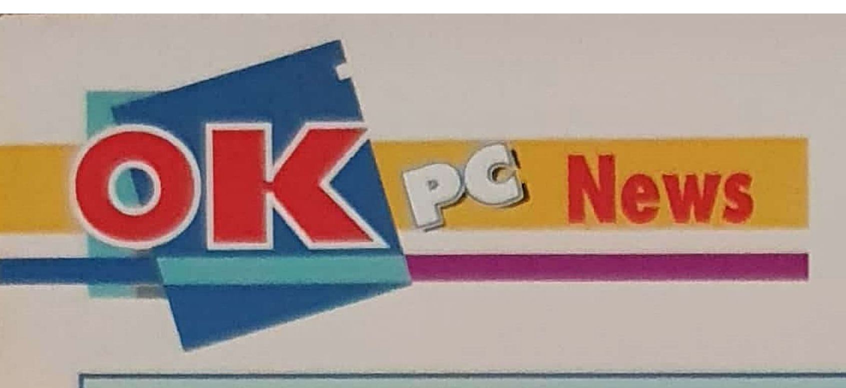
Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Administrador General : José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix José Físico Vara.
Redactor: José Luis Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, J. Carlos Sanz, Angel Fco. Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, J.«Longfingers», José Villalba Medina, Luis Villar, Lucas «Typewriter», Borja Medrano, Jesús Hervás.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.), David Tené (Francia), Paul Rigby (Gran Bretaña).
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.

Jefa de publicidad: Esther Lobo Córdaba.
Asesores de Marketing: R.M.G. y Asociados.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica Preicor, Paseo de Perales, Nº 28, Madrid.
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain V 93.

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60.
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





DRO SOFT/BRODERBUND SOFTWARE Inc

WHERE IN THE SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

Durante mucho tiempo las aventuras de la banda de V.I.L., comandada por Carmen Sandiego, han hecho estragos en las pantallas de nuestros Pc's. No podían pasar más días sin que el famoso grupo de delincuentes decidieran de nuevo ampliar sus fronteras un poco más. En esta ocasión, el viaje se está preparando hacia el espacio. "Where in the space is Carmen Sandiego? es una revolucionaria forma de convertir un entretenimiento en una aventura didácticamente interesante. No solo han cambiado las formas y escenarios sino que se han aumentado los poderes de presentación gráfica y las capacidades, en cuanto a datos se refiere hasta límites insospechados. Afortunadamente, ya se está trabajando duramente en la traducción del producto, aunque cabe la consideración de que es una tarea árdua, para que pronto podamos volver a ver a una Carmen muy mejorada. Siguiendo el estilo y línea propio de sus antecesores, el juego introduce una serie de variantes que de forma espectacular nos sorprenderán por su enorme calidad. Un producto en suma que todos estamos deseando saborear.



"LITIL DEVIL" (GREMLIN)

UNA NUEVA AVENTURA



El nuevo juego de la compañía Gremlin, pretende ser una simpática y entretenida aventura que ha de ser resuelta por un valeroso personaje que en su día fue desahuciado por varios grupos de intrépidos investigadores debido a su miedo al agua. Mad Mo que así se llama el susodicho personaje (abreviatura entendible de Morris Axel-Ansell Dopolopagus) deberá de recorrer simples, duros, atrevidos e incomprensibles mundos a partir de una piedra que contiene un jeglorífico y con la que se tropezó por supuesto en el principio de los tiempos.

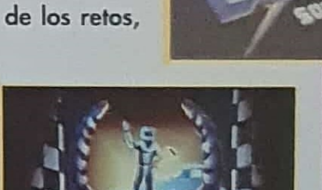
Está claro que por la calidad gráfica que se exhiben en sus imágenes, el producto tiene visos de ser un éxito completo. Quizá los amantes del riesgo y de las aventuras inimaginables y a priori insolucionables, se enfrenten a un reto dificilmente evitable.

DRO SOFT / CYBERDREAMS

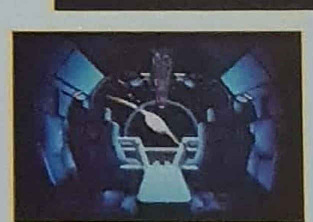
CYBERRACE LA ULTIMA CARRERA ESPACIAL

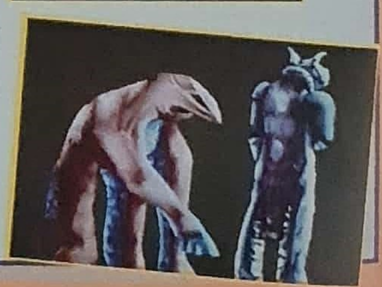
CyberRace es un divertido y futurista simulador de carreras realizado por el conocido diseñador Syd Mead y producido por la compañía Cyberdreams Inc. Entertainment Software.

Se ha desarrollado para ser el mayor de los retos, en cuanto a pruebas de velocidad se refiere, realizado hasta la fecha.



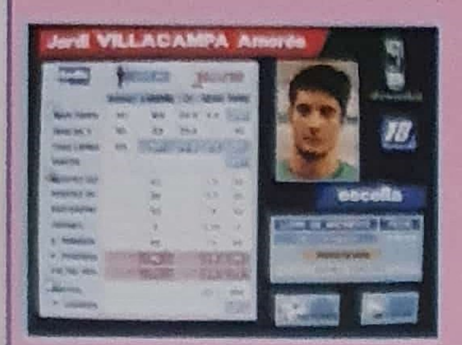
Los mejores pilotos de toda la galaxia se reunen para tomar parte en una competición tan inimaginable como apasionante. Cada conductor corre representando a su propio planeta y espera ganar la carrera volviendo con honor y gloria a su tierra. Pero... la carrera se puede tornar bastante sucia ya que no existen reglas en CyberRace. Tan solo una vuelta al circuito puede ser suficiente para conseguir que tu coche se desmagnetice de forma misteriosa, se quede fuera de carrera o, en el peor de los casos, llega a estrellarse provocando tu desintegración instantánea. En CyberRace, el gran reto no está en competir sino en intentar sobrevivir.





"PC BASKET" (DINAMIC)

LE LLEGO EL TURNO AL BALONCESTO



Después de la curiosidad despertada con motivo del lanzamiento de su PC Fútbol, nos estaba extrañando que la cosa no se ampliara tomando como referencia otro de los deportes que más pasiones levanta en nuestro país, el baloncesto. Hoy por hoy la competitividad entre los diferentes equipos, "punteros" y no tanto, es tan clara que era lógico crear un producto con el que pudiesemos crear una liga tan real como la de su antecesor.

Todas las imágenes han sido digitalizadas para VGA, lleva música y multitud de efectos sonoros, se maneja a través de iconos y menús y, por si fuera poco, la información puede ser volcada sobre la impresora.

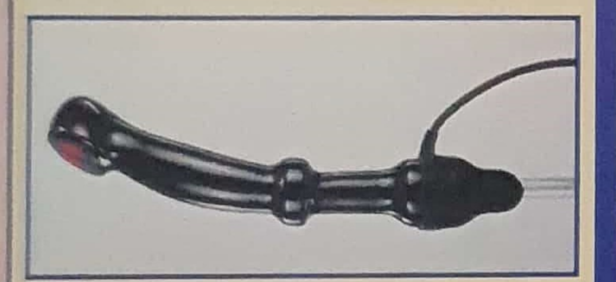
Partiendo de los ocho mejores equipos de los play-offs'93, aparecerán sus estadísticas completas y comparadas de la liga regular, podremos recrearnos con la contemplación de las 80 fichas de los jugadores y finalmente, vibrar al máximo con la toma de decisiones importantes en un partido interactivo controlado por el ratón.

En la confección del mencionado producto ha prestado su colaboración el semanario de baloncesto "Gigantes", lo que sin duda habrá sido un excelente apoyo en cuanto a lugares, fechas, datos de relevancia, etc...

Si hay algún amante del baloncesto perdido por nuestras páginas, que lo habrá, le pedimos que permanezca atento a nuestra revista si no quiere perderse algo sonado.

SPECTRA VIDEO

LOGIC 3 FREE FLIGHT

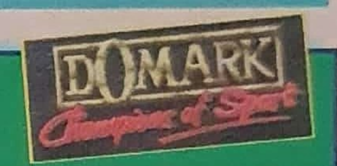


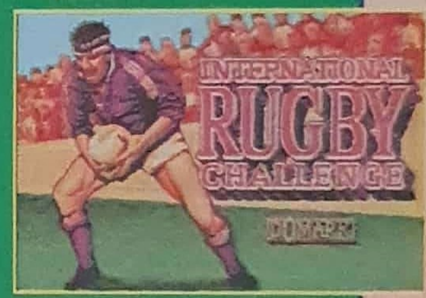
En cuestión de periféricos de apoyo para los "jugones" de PC y en particular para aquellos que gustan de manejar los simuladores aéreos, Spectra Video lanza al mercado el Logic 3 Free Flight para que cualquier duda sobre la sensación real de simulación aérea quede completamente despejada. Para ello, Pete y Doug Horton, pilotos profesionales muy preocupados por conseguir diseñar para los ordenadores personales algún "instrumento" que realmente diera de sí lo que se esperaba, han diseñado y creado éste innovador joystick que realza el valor de utilización de los simuladores convencionales.



DRO SOFT/DOMARK

RUGBY DE VERDAD





A veces las comparaciones son odiosas y crean confusión. Por este motivo y por otros muchos más, Domark ha preparado un producto relacionado con el Rugby, europeo para más señas. Durante años, se han creado productos en los que el protagonista principal era el fútbol americano, que es prácticamente el rugby pero con el añadido de la fuerza física y la dureza. Por fín podemos disfrutar de un deporte que hasta ahora había sido poco tratado.



Manejado mediante ratón, "International Rugby Challenge" nos ofrece un extenso abanico de posibilidades de juego que van desde los partidos de torneos tan famosos como el cinco naciones, hasta los tours en Europa, América y Australia.

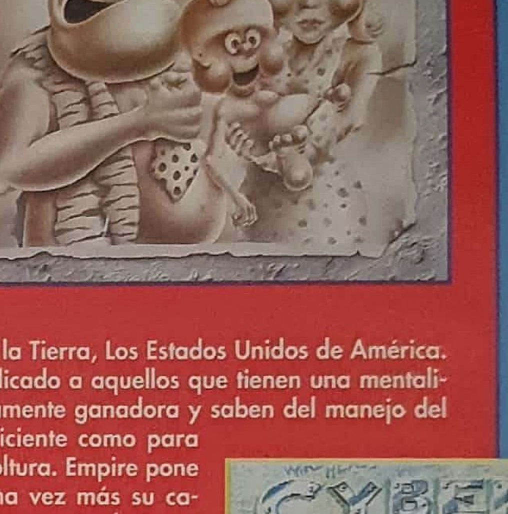


Llevaremos a un equipo hacia el éxito utilizando las tácticas más complejas, releyendo los datos y estadísticos que se encuentran a nuestra disposición y aprovechando al máximo los ensayos y "pateos" con transformación. Desde el punto de vista del usuario, el juego es mucho más sencillo de conocer por su proximidad que el Fútbol Americano, eso seguro.



PROEIN

LO NUEVO DE PROEIN.



Tal y como se avanza en el mercado del Pc, la lucha por adquirir las porciones más sabrosas del mercado, toma un cariz importante que se transforma en buenos lanzamientos de los que el principal beneficiado es, en la mayoría de los casos, el usuario. Proein, como no podía ser de otro modo, prepara nuevos productos para los próximos meses, esperando que la acogida sea premiada como debe. En principio, una historia un tanto conocida, "CHUCK ROCK II, SON OF CHUCK".

Apoyados en Core Design, se pone en funcionamiento una historia en la que el protagonista principal será el hijo de Chuk Rock, personaje de videojuegos famoso y superconocido. Toda clase de peripecias nos esperan durante seis escenas repletas de numerosos niveles en los que un "nene", a lo tipo Bam-Bam Picapiedra, deberá rescatar al progenitor a fin de que la felicidad vuelva a la familia.

Por otra parte, tenemos "Shadow of the President", una simulación en la que el usuario encarnará el difícil papel de Presidente de la nación más poderosa de la Tierra, Los Estados Unidos de América. Un juego dedicado a aquellos que tienen una mentalidad absolutamente ganadora y saben del manejo del poder lo suficiente como para usarlo con soltura. Empire pone a prueba una vez más su capacidad de crear simulaciones de alto nivel.

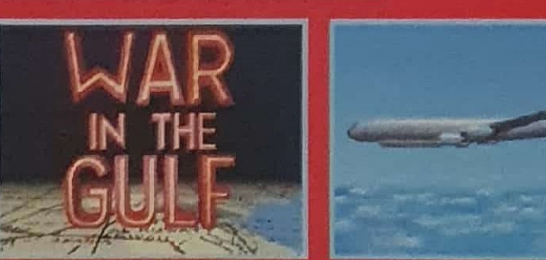


Viajando algo más lejos, hacia al futuro, encontraremos "Cyberspace" una aventura desarrollada en el año 2090, cada vez más cercano, donde la corrupción y el mal navegan en un barco de tecnología "puntera" al máximo. Afortunadamente siempre existen los héroes que nos sacarán de la violencia desatada en menos que suena la alarma "tempranera" de un relòj digito-solar. Un apetecible juego de rol que adquiere un interés particular por su cuidadísima presentación y sus gráficos en 3D.

Finalmente, "War in the Gulf", nos pondrá al corriente de todos aquellos desagradables sucesos que recientemente ocurrieron, otorgándonos las claves necesarias para erradicar el contencioso lo más rápido posible. Al igual que en "Shadow of the President" y "Cyberspace", Empire trata de contraatacar en un campo que conoce a la perfección, el de las simulaciones. Mapas, escenarios, fechas, vehículos, todo está correctamente presentado para que con un poco de lógica y un mucho de convicción nos enfrentemos a un reto del que podemos extraer un final mejor.

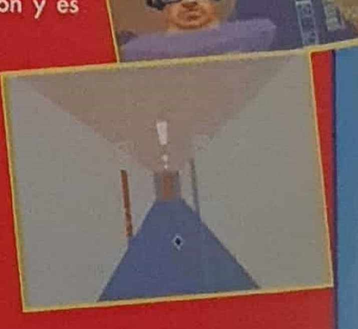
Otros títulos como "Entity" están tambíen en preparación y es que, la factoría del videojuego parece no descansar.

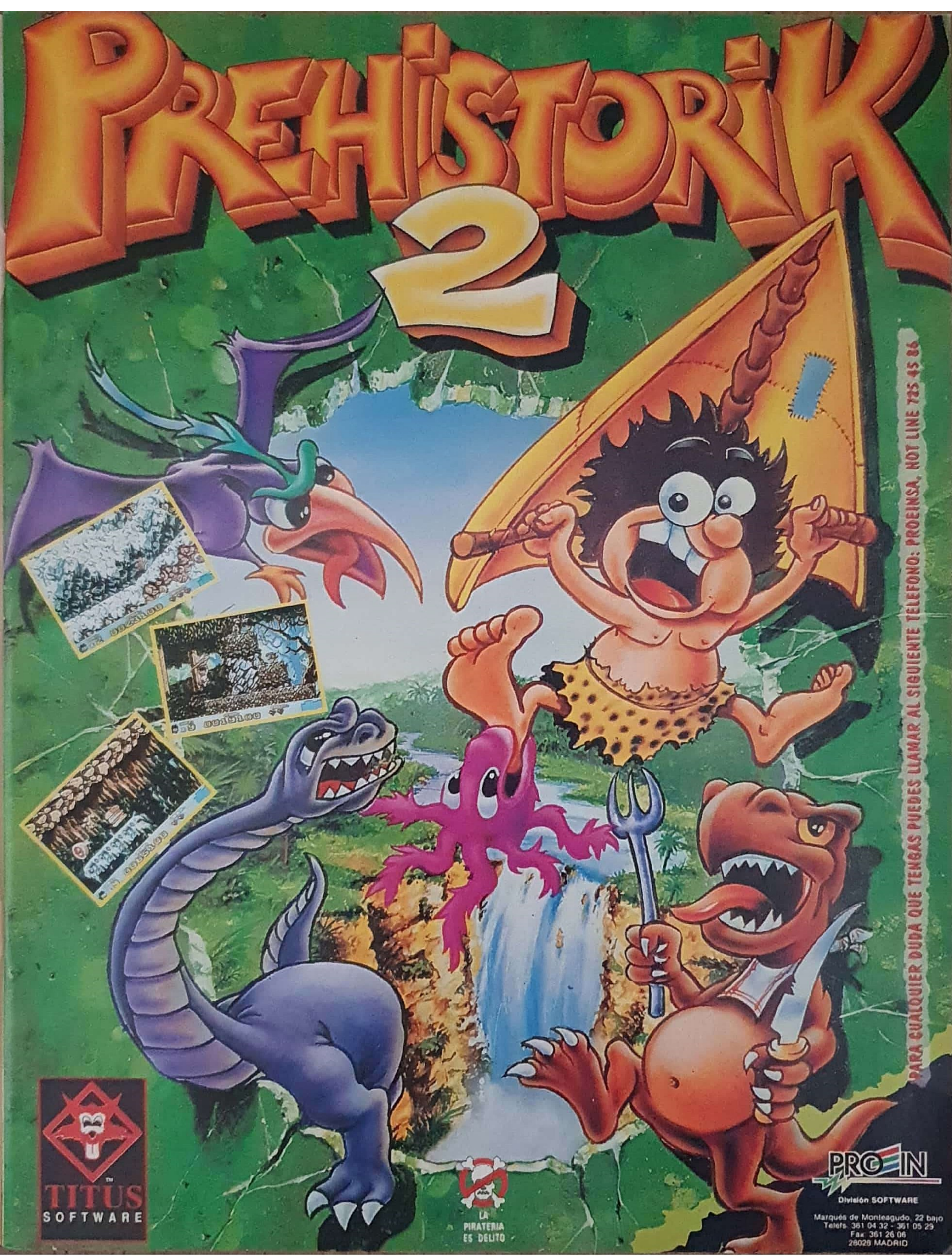






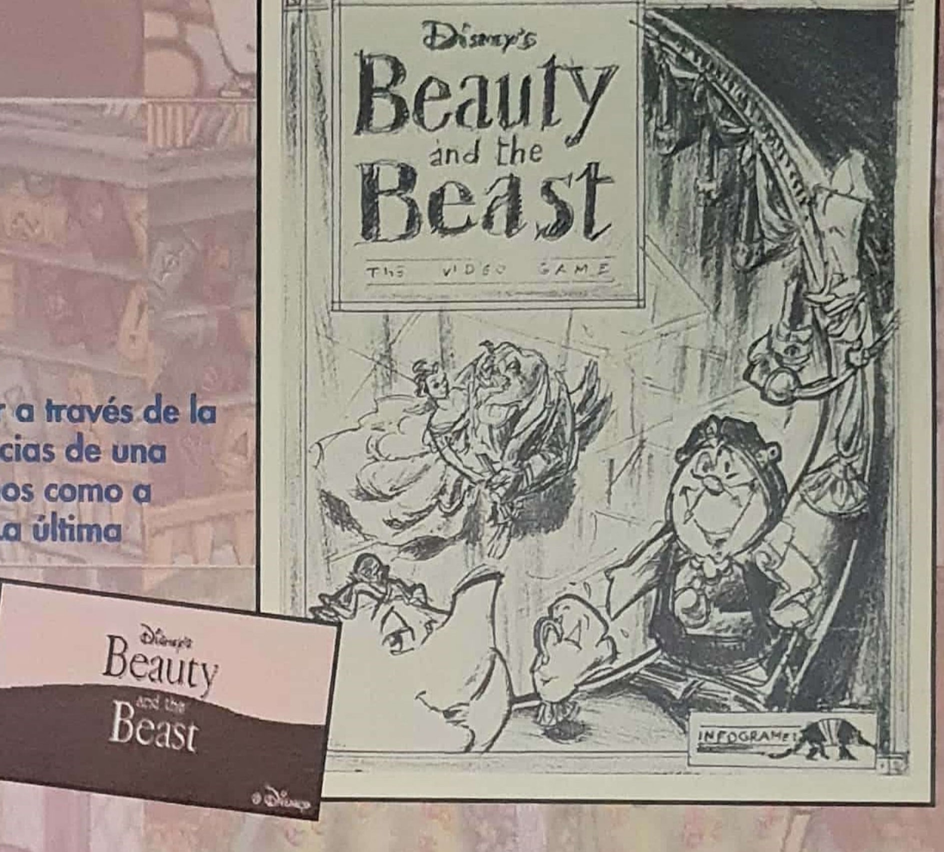





PREHISTORIK 2
PARA CUALQUIER DUDA QUE TENGAS PUEDES LLAMAR AL SIGUIENTE TELEFONO: PROEINSA, HOT LINE 725 45 86
TITUS SOFTWARE
LA PIRATERIA ES DELITO
PROEIN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID

OK PC Preview

- OK Preview: BEAUTY & THE BEAST.
- Compañía: DISNEY/INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOURCE.



Hace pocas fechas pudimos gozar a través de la gran pantalla de cine, las excelencias de una película que encandiló tanto a niños como a mayores : "La bella y la bestia". La última producción de la factoría de ilusión denominada Disney, no ha finalizado aquí su trabajo y nos prepara un "cuento" más audaz si cabe, su conversión como juego de PC.

No podía ser de otra manera, los herederos de la magia de Walt Disney no cejan en su empeño de construir nuevas ilusiones para los más pequeños y algunos otros a quienes la edad no les haya agotado ni un milímetro de su fantasía original.



La prueba más reciente es la creación de una nueva película que lleva por título "Aladino" pues, nada más nacer, ya ha recibido un oscar. Disney, como Midas, convierte irremediablemente en oro, todo aquello que cae en sus manos.



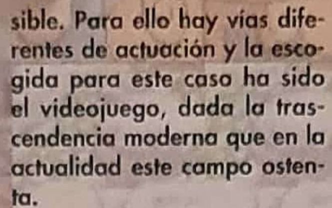
NACE UN PROYECTO.

La resonancia abarcada por "La bella y la bestia" ha sido tal que los avispados intelectos de Disney se pusieron a trabajar en una idea a la que han sido fiel a través de los años, mantener la imágen de los seres creados de tal modo que la llama iniciada por ellos se extinga lo menos po-



LO MAS BELL





sible. Para ello hay vías diferentes de actuación y la escogida para este caso ha sido el videojuego, dada la trascendencia moderna que en la actualidad este campo ostenta.

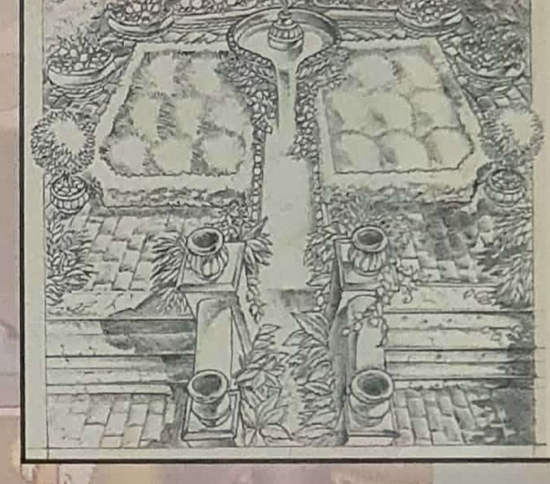
Puestas así las cosas, Disney e Infogrames se embarcan en una aventura de la que hoy podemos observar los primeros resultados, tan atrayentes como sus creadores pretendieron en un principio. Hoy es tan buen día como otro cualquiera para conocer un poquito más acerca de los pasos que se están dando, de como las ideas van tomando cuerpo, color, expresión y de que manera se convierte en un sueño fácil de alcanzar.

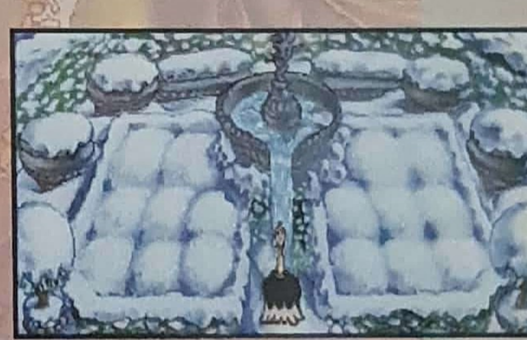
Bocetos, imágenes preliminares, funciones, direcciones, ideas y más ideas, se colocan en un mismo cesto, proyecto, objetivo o como lo queramos llamar y entender, para llegar al corazón de la gente de la manera más sencilla y limpia posible.

MAS ALLA DE LA PELICULA

No será necesario haber visto la película para entender que el verdadero fín que persigue el juego es integrar a toda la familia en un objetivo común. Un fín que es, obligadamente, una mezcla de género educativo con un mucho de diversión y presentación gráfica "marca de la casa". Por lo tanto, parece ser que lo que se quiere es introducir a todos los personajes de la película en un mismo escenario,







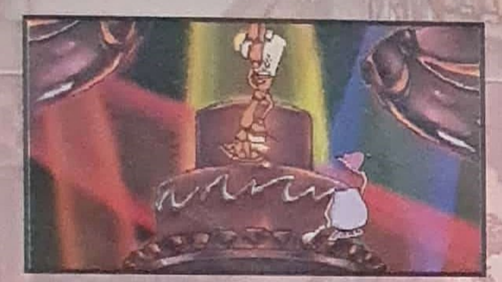




LO Y BESTIAL







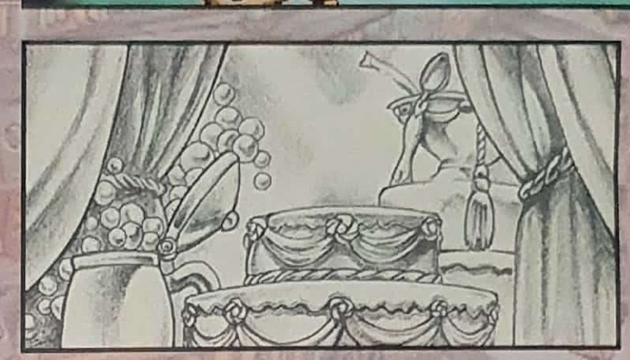
compartiendo con cada uno de nosotros la parte del juego que corresponda a sus escenas de la película, ¡podemos compartir el juego con los protagonistas de una historia fantástica! Es un poco como si a aquél que harto de ver video-clips de Michael Jackson le ofrecieran aprender unos pasos de baile de la mano de su venerado maestro de siempre.

El juego en sí, será un compendio de pruebas a realizar, en las que podrá participar la familia al completo, compartiendo aciertos y fallos todos por igual. "Familia unida, jamás será vencida" -parecen decirnos-, ese es el sentimiento que siempre buscaron transmitir. Aquí está la prueba.

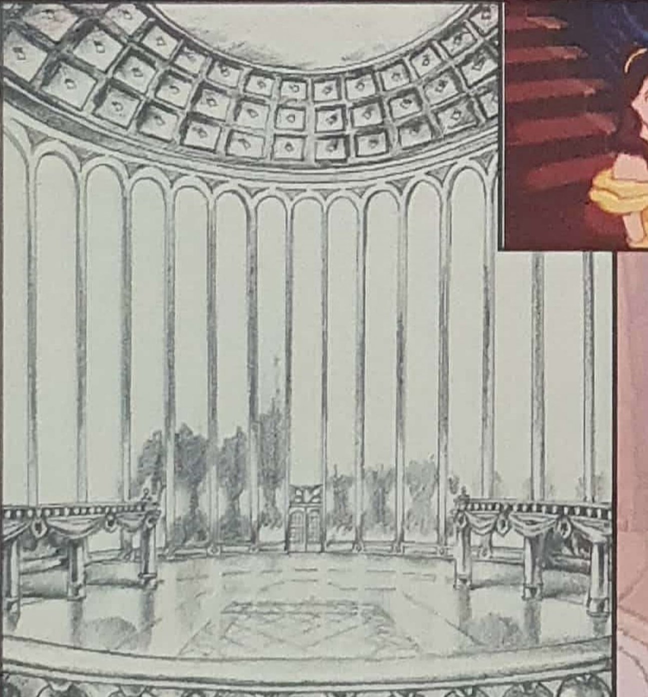
Sabemos que todo el proyecto va por los cauces correctos y que, o mucho nos equivocamos o pronto podremos deleitarnos observando las acciones e imágenes de un juego que con toda probabilidad, marcará un hito en la joven historia del videojuego, se aceptan apuestas pero, ante una sola imágen, se ahorran miles de palabras.

Cuando se quiere reunir ilusión, fantasía y magia en un mismo lugar, cuando se quiere huir del mundo real por unas horas, hoy por hoy, la pauta de la perfección sigue marcándola Disney.

F.J. "COMET TRONNER"









Escaneado con CamScanner

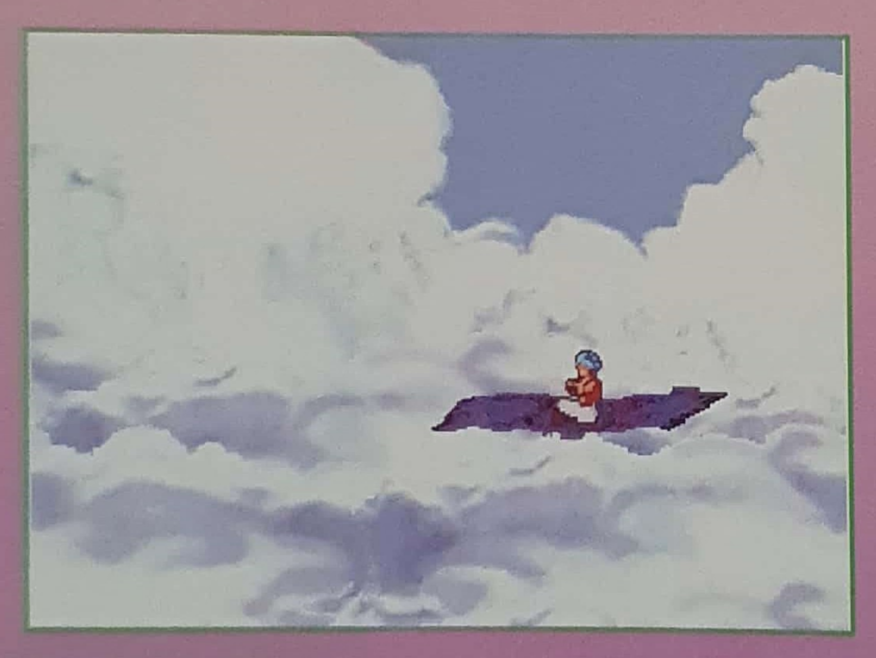


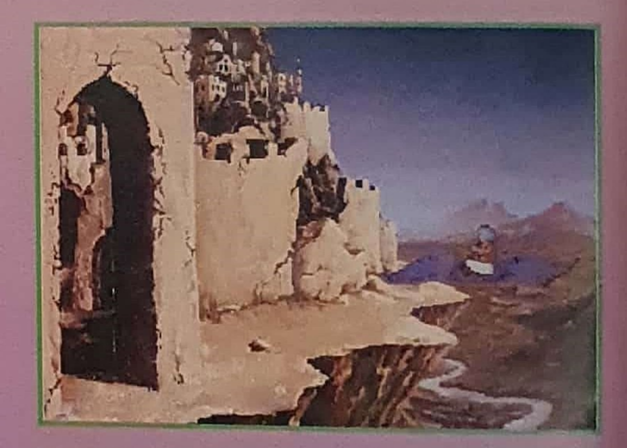
Preview

FANTA

- OK Preview: PRINCE OF PERSIA II
- Compañía: BRODERBUND SOFTWARE.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDMASTER, SOUNDBLASTER.

Todos sabemos de las correrías y peripecias del joven Príncipe oriental a través de los más oscuros y secretos pasadizos de nuestro ordenador. Todos hemos saltado, brincado, luchado y vencido en aquél combate contra el malvado Visir y su reloj de arena. Sabíamos que el bien triunfaría sobre todas las cosas del mismo modo que nos dábamos cuenta que tras la derrota del Gran Visir se encendería el cartel de... continuará.







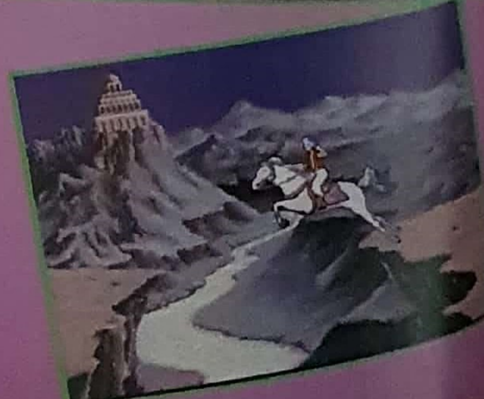
UN NUEVO DESAFIO

Logramos vencer al Visir, conseguimos casarnos con la Princesa a pesar de las reticencias del Sultán, su padre. No estaba nada mal para alguien que como tú, provenía de las clases más bajas de la sociedad. Tu corazón y tu valor, te encumbraron hasta donde estás. Todo era demasiado bonito cuando "Prince of Persia", en su primera parte, terminó. Tan perfecto, tan calculado, tan extraordinario, que era necesario "liarse" la manta a la cabeza y destruir todo lo conseguido para crear una nueva aventura, un nuevo desafío que buscara un objetivo prioritario : lograr el más difícil todavía.

Los señores de Broderbund se pusieron manos a la obra conscientes del reto que tenían ante sí. ¿Cómo podrían romper la alegría de un plumazo y conseguir a la vez crear un juego tan espectacular como su predecesor? No era tarea ni mucho menos sencilla, pero había que hacerlo. Jordan Mechner, creador de las animaciones de la primera versión, entendió que era posible mejorar lo alcanzado y se sentó junto al equipo de Broderbund para aportar todos sus conocimientos.

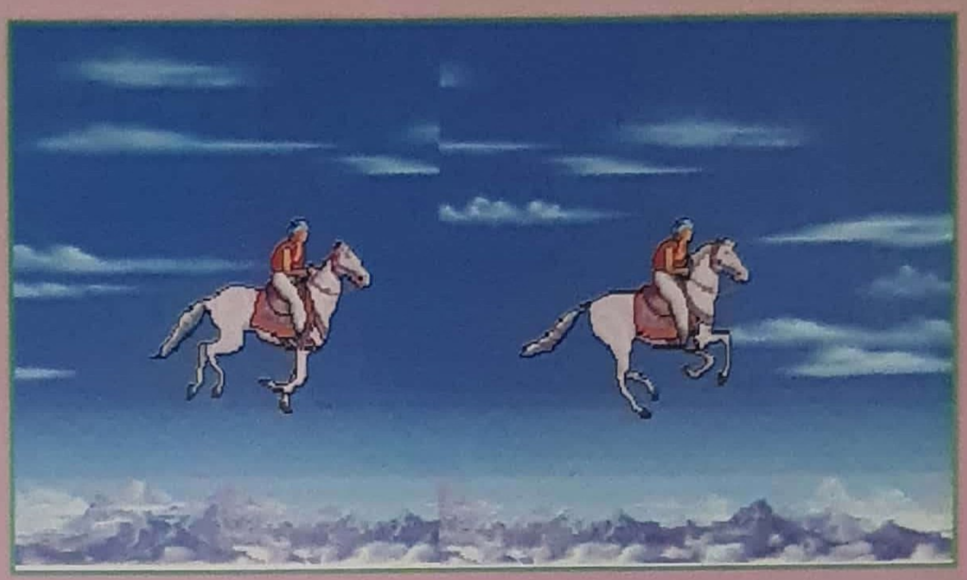
La idea ya estaba en marcha pero, faltaba algo, había que construir una historia creíble para lograr que el público se lanzase lleno de entusiasmo a ayudar a nuestro valeroso Príncipe. Después de varias intentonas, se decide romper la felicidad de la joven pareja de una manera sencilla pero real, tal y como se pretendía





ASIA ORIENTAL





en el comienzo. El malvadisimo y constante Visir, adoptará la personalidad de nuestro héroe, arrebatándole todo cuanto había logrado. Nuestro protagonista carga con una serie incomprensible de acusaciones que le son lanzadas por gente allegada a él pero que no le reconocen. Para su tristeza, observa como el Gran Visir suplanta su papel junto a la Princesa, por lo que se ve obligado a huir, para probar su inocencia, antes de verse encarcelado en las mazmorras del palacio. Con la escapada del Palacio y la lucha contra los guardias, comenzará esta nueva aventura que promete superar con mucho a la original primera parte.





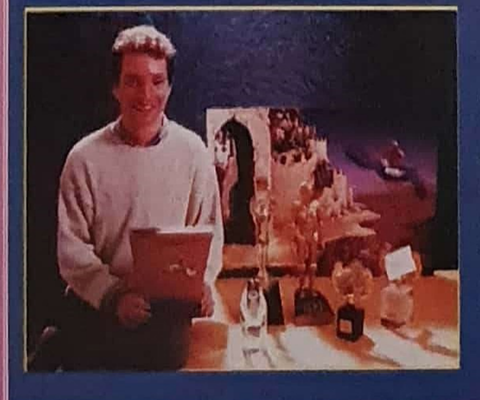
RENOVARSE O MORIR

Estaba claro que el aspecto de acción, puramente entendido, debería seguir manejándose bajo los mismos patrones. Por este hecho, no notaremos cambios excesivos en cuanto a las posibilidades de actuar del personaje. Era necesario trabajar más sobre otro tipo de aspectos que dieran una vistosidad más fuerte. Renovarse o morir. Era lógico que para conseguir que la continuación de la mejor video aventura realizada fuese aún más atrayente, había que mejorar el entorno.

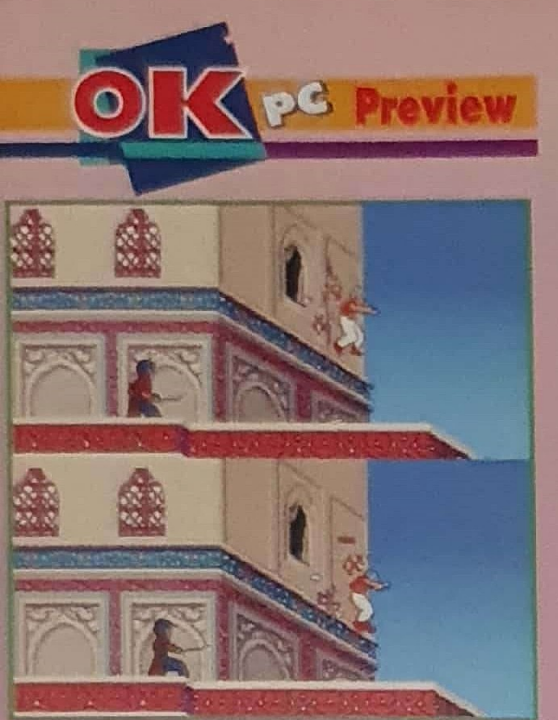
Palabra de honor que eso se ha logrado y con creces. Los ambientes y escenarios en los que se desenvuelve la nueva historia, rayan con lo mágico, convirtiendo el limitado paraiso visual de nuestro PC en un horizonte sin fronteras.

Nada más agradable que ver pasear a nuestro querido Príncipe por edificios de arte árabe cuidados al máximo detalle, o atravesar los bulliciosos zocos de la ciudad huyendo de quellos que lo toman por usurpador y desean apresarle. Está claro que debe huir, pero eso no le condena a vagar por sórdidos escenarios, no nos equivoquemos. Los autores han transformado completamente todo aquel entorno

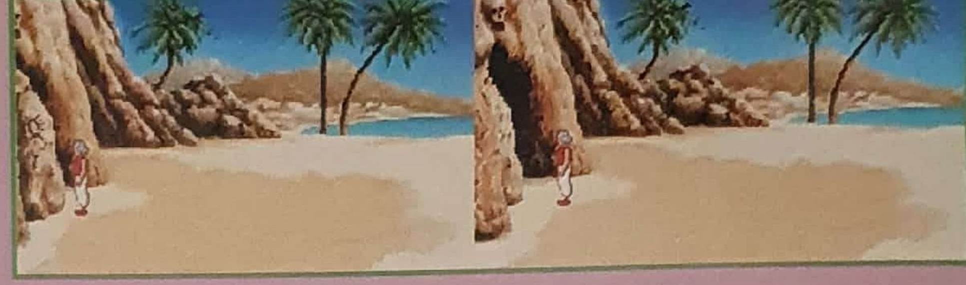
JORDAN MECHNER Y SU CARPETA MAGICA



Este neoyorquino de 28 años, creador de las animaciones de "Karateca" y "Prince of Persia", se muestra sorprendido por el alcance y éxito que sus productos han obtenido en el mercado del videojuego. Consciente de ello, comenta con cierto estupor que sus juegos han viajado a lugares de los que él no tiene ni la más mínima referencia.







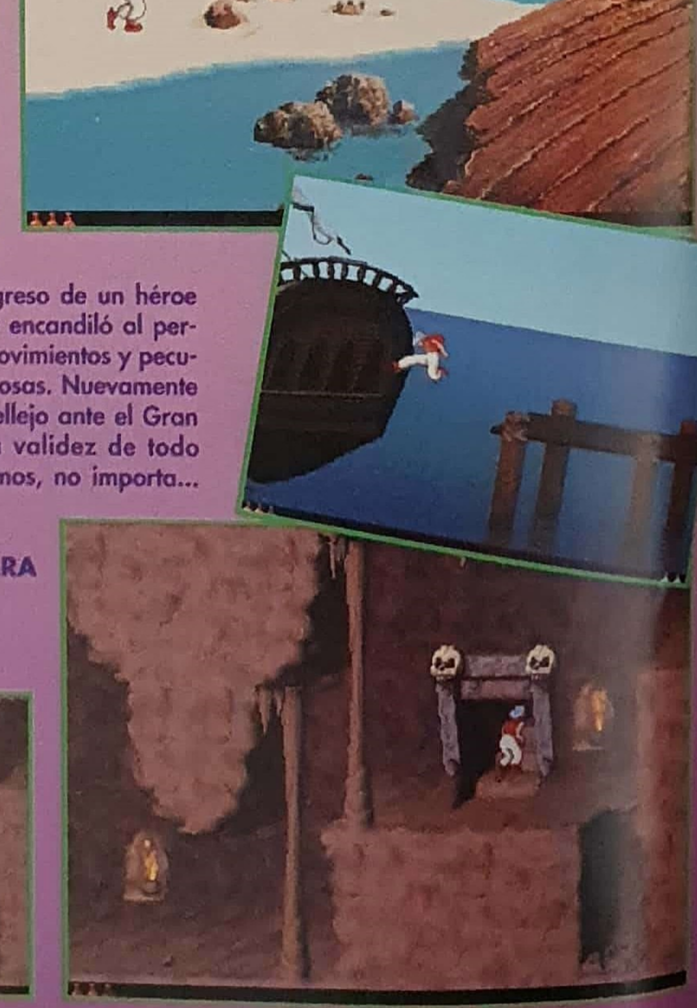
que se sucedía con monotonía en un absurdo de habitaciones, puertas, trampas, enemigos, más trampas, puertas y habitaciones, en una auténtica fantasía visual llena de luz y color en la que a veces nos preguntaremos ¿dónde está el siguiente guardián? En nuestro deseo de dar buena cuenta de nuestros enemigos.

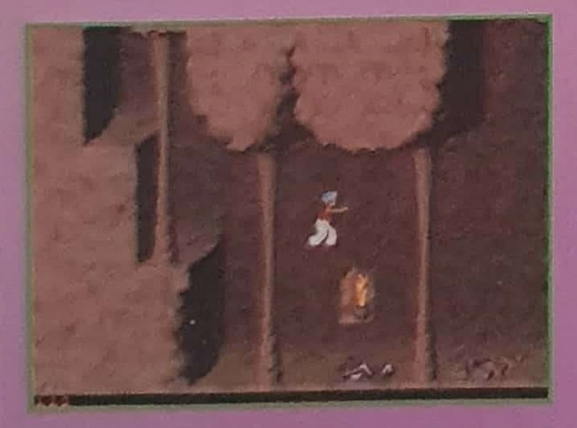
DATOS TECNICOS

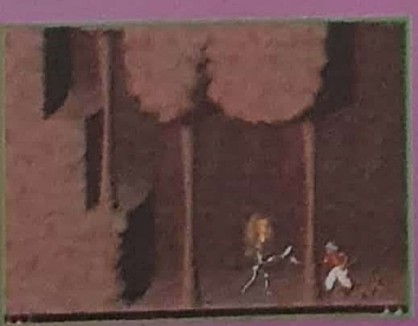
La nueva versión del Príncipe de Persia pretende, más que ser una continuación, ser una prueba de que lo mejorable puede ser superado cuando existen el ingenio y las ganas de conseguirlo. Nuestro disco duro será el que más note su peso ya que necesitaremos 7Mb. de espacio para lograr instalarlo, pero merecerá la pena sin duda alguna. Cómo ya viene siendo norma habitual para la mayoría de los productos que copan el mercado, se necesitará un procesador mínimo 80286, 640Kb de Ram para la instalación básica y 2Mb. para la completa, pudiendo utilizar el ratón, joystick o teclado para mantener el control del juego.

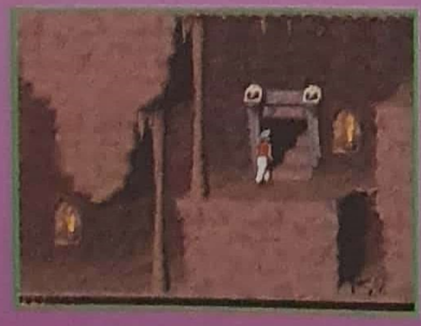
Es obvio que cada vez, los días se hacen más largos para quienes esperábamos el regreso de un héroe que nació de la nada y encandiló al personal con sus gráciles movimientos y peculiar estilo de hacer las cosas. Nuevamente habrá que jugarse el pellejo ante el Gran Visir por demostrar la validez de todo aquello en lo que creemos, no importa... ¡aceptamos el desafío!

Félix J. FISICO VARA

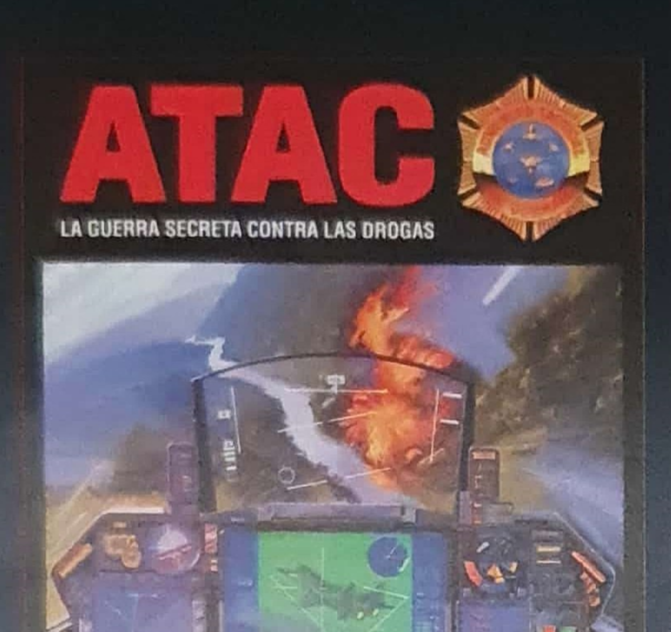








NERVIOS DE ACERO



LA GUERRA SECRETA CONTRA LAS DROGAS



PARTE SIMULADOR, PARTE ESTRATEGIA



ENEMIGO SECRETO: Las plantaciones de cocaína. Evita la producción de droga y destruye los centros de producción.



GUERRA SECRETA: Contra las drogas. Te será difícil derrotar a los barones de la droga, porque ellos te estarán esperando.



FUERZA SECRETA: La tuya. Ponte al mando de un cuerpo de élite, controlando F-22 y Apache Gunship, y estudia y ejecuta planes de batalla, en escenarios en 3D con colinas, carreteras, ciudades y plantaciones.

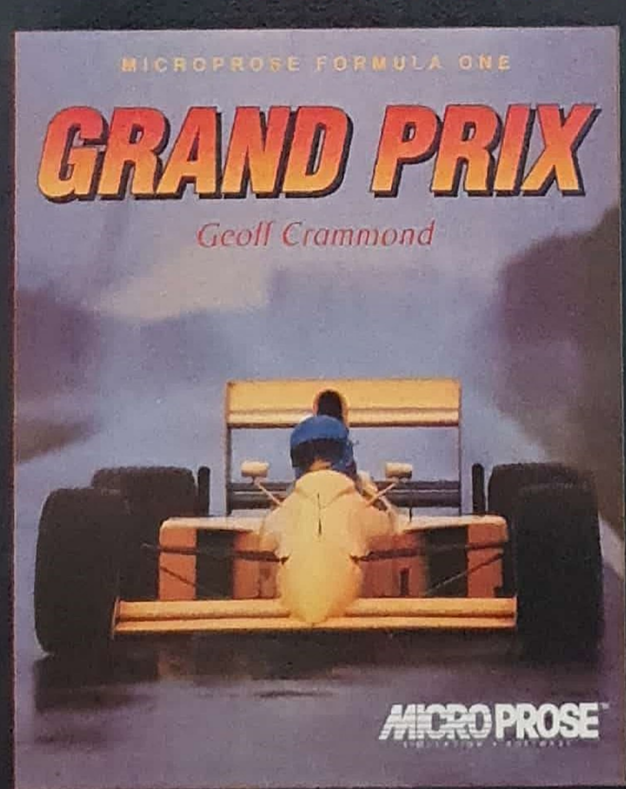


Pantallas versión IBM PC

EL UNICO SIMULADOR COMPLETO DE GRAND PRIX DE FORMULA UNO







- *Ningún otro juego ha logrado simular tan realmente tanto las vistas como los sonidos de un verdadero Grand Prix.*
- *Una visual completa de cada coche te permite observar la acción desde cualquier punto de la pista.*
- *Toma tu posición en la línea de salida entre los 35 pilotos de 18 equipos compitiendo por 26 puestos.*
- *Todas y cada una de las 16 pistas internacionales de Grand Prix han sido recreadas en 3D con gran precisión.*
- *No es válido decir que es un simulador más realista, exacto y con grandes dosis de adrenalina. Es extraordinario. Increíble. Grande. Un fenómeno.*

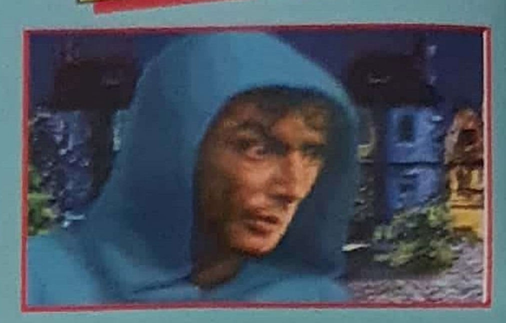


SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58





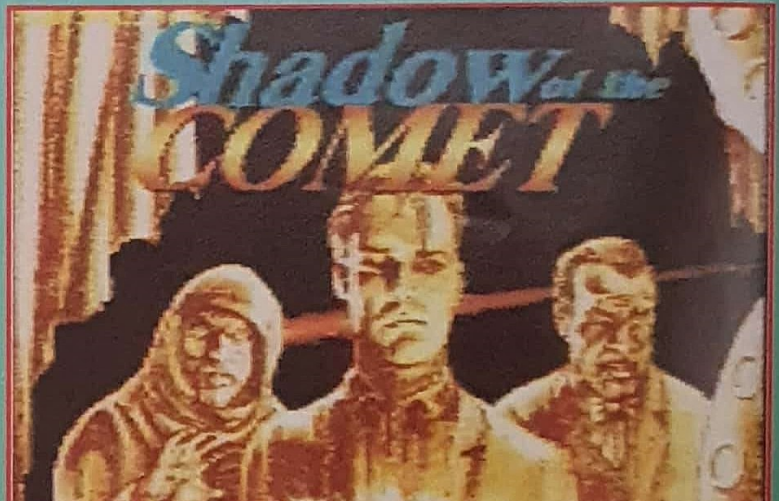
- OK Preview: SHADOW OF THE COMET
- Compañía: INFOGRAMES.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica:VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER.

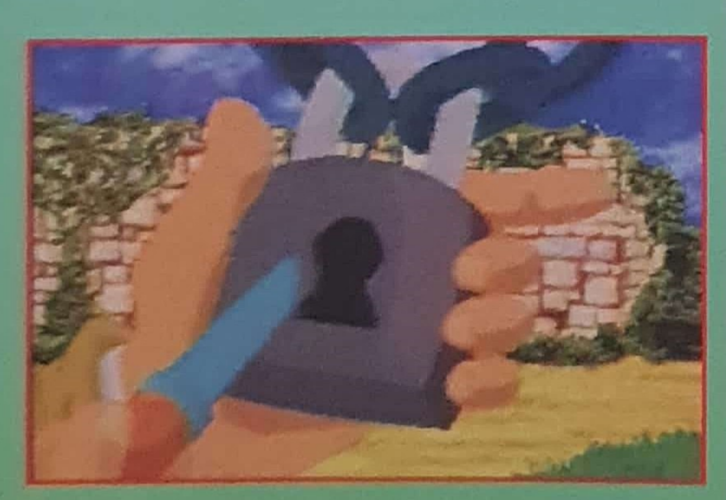


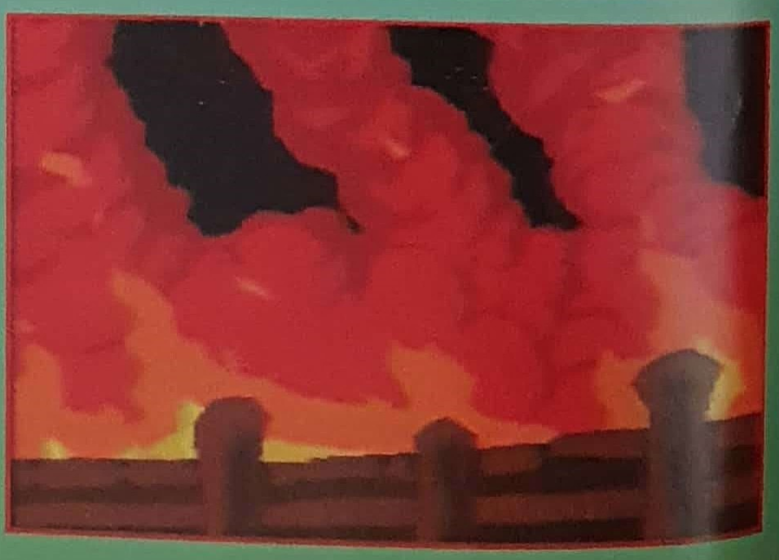
Shadow of the Comet

ATMOSFERA I

Quizá John Parker no fuera el hombre más indicado para investigar los hechos acaecidos en Illsmouth (Nueva Inglaterra) en la última visión del Cometa Halley, de cualquier modo nuestro alma debe estar limpia para ayudarle a afrontar el mayor misterio del siglo.







La aparición de "Alone in the Dark" nos proporcionó una satisfactoria experiencia dentro de un extraño mundo en el que su protagonista debía solventar un oscuro enigma creado a raíz de la muerte de un personaje. Infogrames vio entonces claro que el tema de los juegos relacionados con el misterio tenían un hueco amplio en las preferencias de los





usuarios, de modo que se pusieron a trabajar en "Shadow of the Comet" buscando como finalidad una audiencia parecida a "Alone in the Dark".

Basado en una historia del afamado escritor H.P. Lovecraft, "Shadow of the Comet" cuenta cómo John T. Parker, astrónomo, investiga la extraña muerte de Lord Boleskine tras sus estudios acerca del cometa Halley. El pueblo elegido es Illsmouth una presunta apacible villa de Nueva Inglaterra, el año en curso 1910.

UNA NUEVA LUCHA CONTRA EL MAL

El objetivo es claro : llegar a la comprensión, si es posible, de la muerte de Lord Boleskine y desmadejar el complejo entramado de situaciones que la precedieron. Nada fácil, nada sencillo, todo aventura gráfica esperando con los brazos abiertos recibir los primeros pasos de los incautos usuarios.

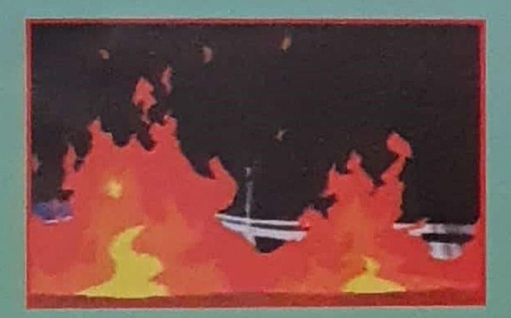
Una nueva lucha contral el mal en la que volveremos a ser protagonistas de excepción, tratando con rigor cada uno de los datos y pistas que nos acerquen poco a poco al final de la historia.

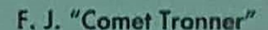


Con una organización escénica y gráfica de situaciones, "Shadow of the comet" nos introduce en un sistema conversacional, pero directo, en el que deberemos ir captando toda aquella información que nos sea de utilidad. Del mismo modo, deberemos aprovechar conscientemente el uso de las herramientas que en forma de iconos se nos muestran en pantalla. Todo el tema de "coger", "dar", "hablar", etc... tan bien ilustrado por Infogrames en sus productos.

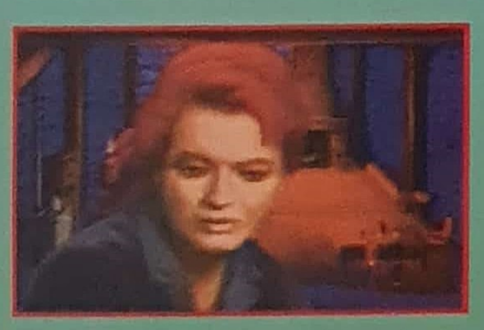
La conversación será preferente y necesaria para el buen fin de nuestro cometido ya que, sin hablar con los eslabones necesarios, será muy difícil completar la cadena buscada. En suma un producto que está a punto de estallar y que por sus excepcionales condiciones gráficas y sonoras aportará sin duda los puntos necesarios para aumentar el volumen de éxito de la compañía francesa, sin lugar a dudas.

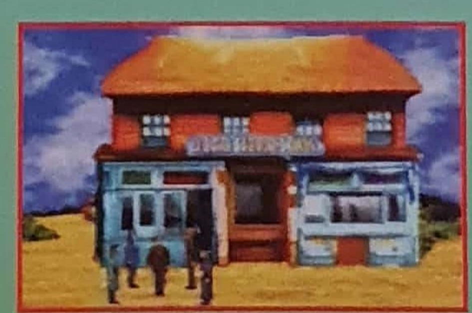
Si os van las aventuras de intriga y misterio, si os gusta ejercer de detectives de primera, sin exponer vuestra vida, desenmarañando incomprensibles y oscuras madejas del enemigo oculto, podréis adentraros sin miedo en un juego que os gustará por incontables motivos. La sombra, la duda, el menor paso en falso, os traerá a la mente, como la niebla, el nombre de... Cthulhu.

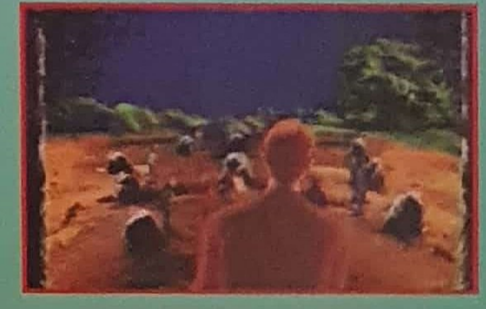




F. J. "Comet Tronner"







Cada uno de los personajes que aparecen en la historia, por absurdos que parezcan, tienen un papel imprescindible en el seguimiento de las pistas.



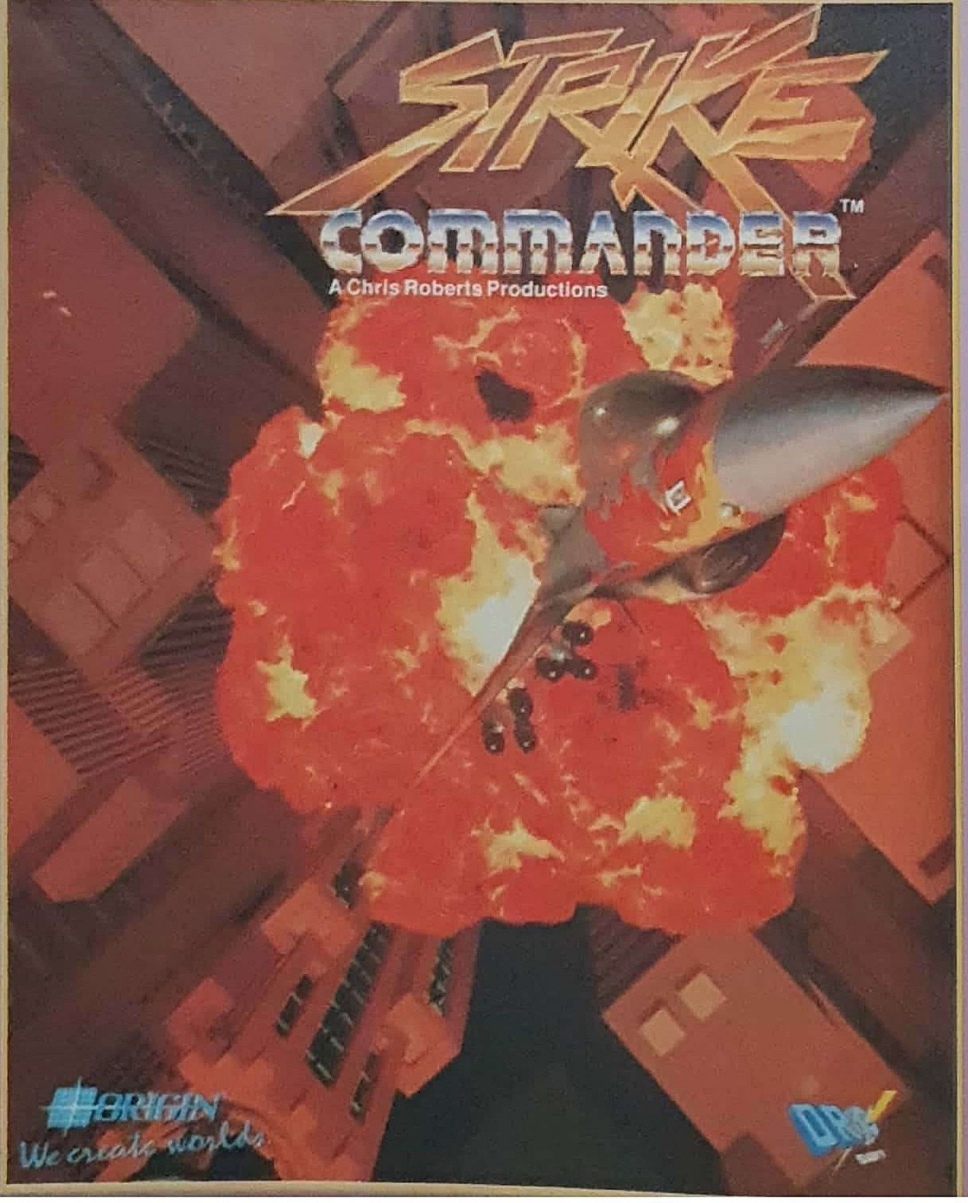






- OK Preview: STRIKE COMMANDER
- Compañía: ORIGIN.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, PRO AUDIO SP., ROLAN MT-32.

COMANDO GATOS SALVAJES

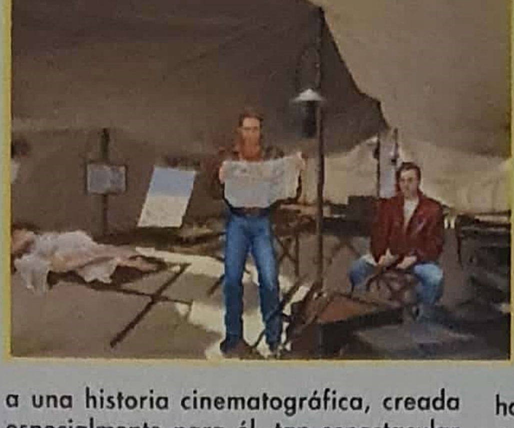


La década del desorden ha comenzado. Estamos en el año 2010, pero todo había comenzado en 1992 y continuado con su arrasador carrera sin encontrar la debida defensa... ¿Era la escasez del crudo? ¿El poder de Japón? ¿Las contínuas reclutaciones de mercenarios? El motivo no es tan importante como los resultados.

Si eres partidario "practicante" de juegos de simulación aérea, la aventura que hoy te servimos es un plato difícilmente rechazable. "Strike Commander" es la prueba fehaciente de que Origin (La compañía constructora) sigue con fuerza los pasos marcados por el mercado. De hecho, el uso de la tecnología más completa y avanzada en cuanto a concepción de gráficos -Real Space-, deja en "mantillas" a la gran mayoría de los simuladores actuales.

"Strike Commander" presenta toda una serie de acontecimientos habituales de la simulación, muy mejorados, unidos













a una historia cinematográfica, creada especialmente para él, tan espectacular como espeluznante. Un desarrollo digno y creativo que no desengañará a quienes animados por su visión, acudan raudos a su inmediata compra.

AVIONES INTELIGENTES

Lo que se nos ofrece en el juego es tan variado que su descripción se hace francamente compleja. Ya llegará el momento de volar por nuestra sección de Pasarela y especificar más a fondo las características del producto, de momento bastará con algunas pinceladas concretas y sucintas.

Contra lo que pueda parecer en principio, los aviones de "Strike Commander" son inteligentes y auto-suficientes en casi todas las facetas del juego. Hasta aquí todo correcto. Pero hay multitud de funciones en la que nuestra pericia será requerida para demostrar nuestra capacidad como pilotos y nuestro obligado derecho a adquirir experiencia y galones con el paso del juego.

El producto es totalmente configurable y manejable, añadiendo funciones lógicas que requerirán de una experiencia mayor. Habrá misiones Aire-Tierra, combates aéreos, entrenamientos para cada uno de los gustos más dispares que se pretendan tener. Las cámaras de televisión instaladas en los aparatos, podrán darnos una visión más objetiva de nuestros progresos lo que nos puede ayudar para futuras operaciones.

MAS Y MAS OPCIONES

Podemos realizar despegues, picados, ascensos, giros, aterrizajes, bucles, desvíos y un sinfín de maniobras que nos servirán para solventar aquellas situaciones complicadas en las que los enemigos hayan tenido a bien colocarnos.

Esa misma variedad será la que entusiasme a los seguidores del género hasta límites inimaginados por ellos mismos.

Saber todo sobre el control de las armas, conocer las posibilidades de los misiles y su alcance, controlar el radar, manejar todos los paneles de control que guían nuestro vuelo e infinidad de cosas más, están aguardandónos en un juego que será por muchas razones una de las revelaciones del año.

Gráficos alucinantes, sonido a todo trapo, situaciones límite, operaciones secretas, todos los ingredientes necesarios para saber de una vez por todas cómo se siente un piloto de combate dentro de la cabina de su aparato...

Félix J. Físico Vara.



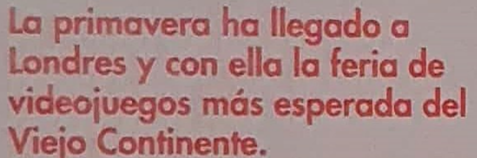






European Computer Trade Show'93

LOS JUEGOS



La primavera ha llegado a Londres y con ella la feria de videojuegos más esperada del Viejo Continente.
En esta reedición el aspecto más destacable es la voluntad de todas las industrias del sector en salir de la crisis que rodea a todos los países del entorno de la CEE.
La apuesta es clara y definitiva, los buenos juegos, los de calidad serán aquellos que harán que el sector inicie su ascenso. Una buena muestra de lo expuesto es que más de cien compañías se han dado cita en la capital del que fuera uno de los imperios más extensos del mundo.





IMPRESSIONS

Es una compañía que que ha centrado sus objetivos en el mundo de los videojuegos de estrategia, un buen ejemplo de esto es "Caesar" en donde nos vemos sumergidos dentro de la problemática de las tropas romanas o en "Air Bucks" que ahora nos vuelve con una versión 1.2., en donde nada ha sido dejado de lado. Y digo esto, poque se han tenido en cuenta todos los comentarios que la prensa internacional especializada hizo en su momento sobre la primera versión. Como por ejemplo: gráficos de 256 colores, un interface mejorado, customización como el poder tener nuestra propia línea aérea, sonido digitalizado para tarjetas AdLib y Soundblaster, más animaciones, etc.



Con la apertura de una filial en los Estados Unidos, Impressions ha decidido actualizar algunos de sus mejores juegos, como "Fighter Command" que con nuevos y mejores gráficos, más animación, incluyendo un disco con datos sobre la Segunda Guerra Mundial, se ha dado en llamar "Air Force Commander". Por tanto ahora podremos revivir los combates aéreos como la Batalla de Inglaterra controlando a su vez cada uno de los aviones.

Con este videojuego te has convertido en un comandante de aviación en esta simulación de guerra estratégica, entonces y acorde a tu jerarquía deberás desplegar tus escuadrones en la

"Rules Of Engagement 2" es un juego de combate estratégico en el espacio en tiempo real. El jugador está al

un nuevo tipo de juego de estrategia en donde podrás ver a los soldados con sus uniformes corriendo por tu pantalla en coloridas animaciones de combate en tiempo real.

QUE VENDRAN

bases correctas y darles a cada uno sus misiones de combate, destacando patrullas defensivas sobre tus bases y ciudades; como así hacer todo lo necesario como para restarle capacidad ofensiva a tu enemigo.

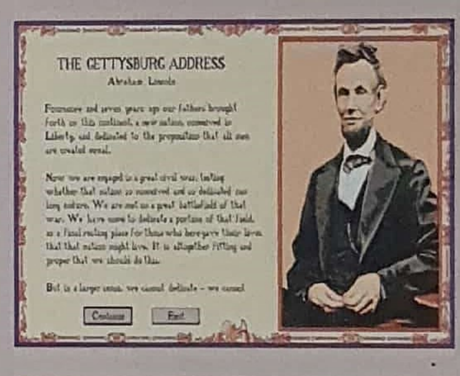
Podrás utilizar en el módulo de Medio Oriente los aviones más modernos, como: Tornado, Falcon, Mig 21, AWACS, etc. Y en el módulo de la Segunda Guerra Mundial: Spitfires, Hurricanes, Lancasters, Messerschmidts y Stukas. Lo que se dice una buena oferta.

"When Two Worlds War" es sin duda el videojuego más avanzado que nos presenta Impressions, pues entre otros muchos detalles técnicos tiene la capacidad de reconocimiento de la voz a través de una tarjeta de sonido que en breve se distribuirá en España, llamada Aria Sound Card.

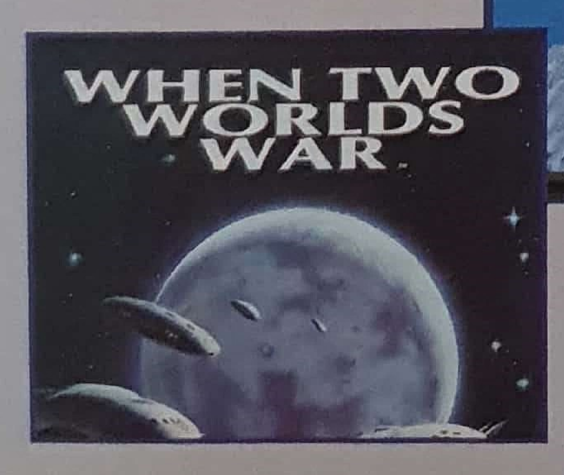
mando de una flota de naves interestelares y dentro de una campaña, compuesta de múltiples misiones de combate, para destruir la amenaza enemiga. Como jugador podrás construir tus propias naves, como así también la capacidad de tus capitanes.

Este juego es parte de Omnitrend's Interloking Game System, por tanto "Rule's Of Engagement 2" tiene la facilidad de poder cargar y correr los escenarios de "Breach 2" y el futuro "Breach 3".

"The Blue And The Grey" nos traslada a la Guerra Civil Norteamericana, en donde los estados del Norte combatieron contra los del Sur. Su realizador, Edward Grabowski, nos plantea



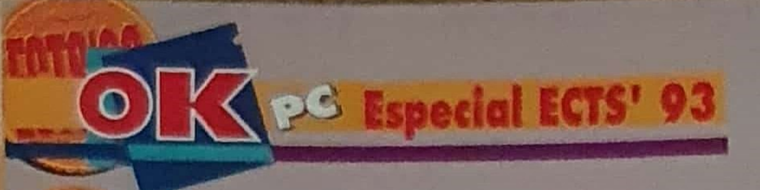




PSYGNOSIS

Compañía líder en Gran Bretaña aún sigue cosechando el éxito de Lemmings 2, pero como toda firma líder no se duerme en los laureles y tiene preparados varios lanzamientos, como: "Hired Guns", "Spear of Destiny", "Microcosm" y "Combat Air Patrol".

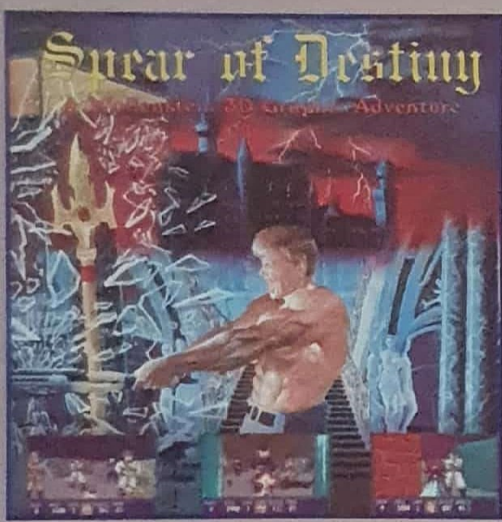
"Hired Guns" nos demuestra





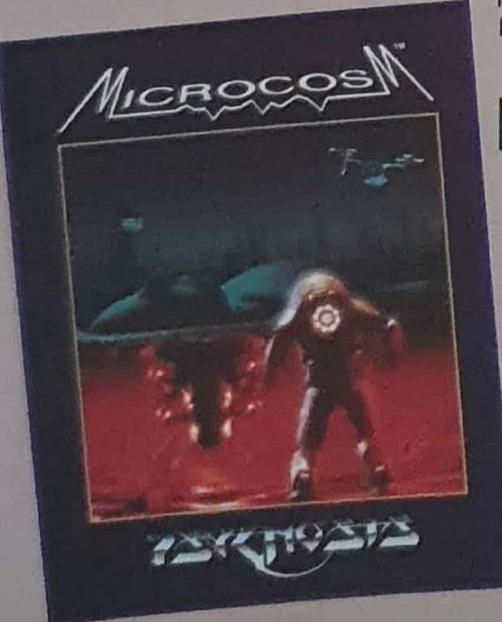
una gran calidad de gráficos y excelente jugabilidad gracias a su extensión de 8 Mb, también permite que cuatro jugadores compitan entre sí al mismo tiempo.

Con "Spear of Destiny" nos trasladamos a un castillo fortificado en el corazón del continente europeo para luchar contra un dictador y mientras tanto, vivir una apasionante aventura interactiva de gran realismo.



"Microcosm" es una aventura apasionante dentro de un universo poco frecuente, el cuerpo humano. Y no un cuerpo humano cualquier sino el del presidente de una de las dos grandes corporaciones que rigen los destinos de la humanidad.

Tienes seis áreas del cuerpo donde explorar y disfrutar de los excelentes gráficos y sonido. El guión del juego es similar a la película de Richard Lester de hace ya unos años, en donde un micro-sumergible y su tripulación son inyectados en el cuerpo de un científico.





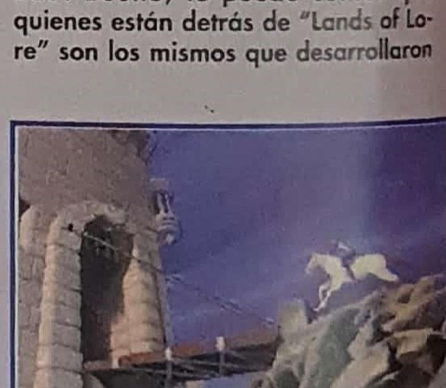
"Combat Air Patrol" te pondrá al mando de un interceptor F-14 ó de un caza F-18 a bordo del portaaviones Roosevelt. Tiene aspectos interesantes como la visión multidireccional y zoom, visión infrarroja para ataque nocturno, reconocimiento fotográfico durante el "briefing" antes de la misión, en pocas palabras muchas horas de vuelo y de diversión.

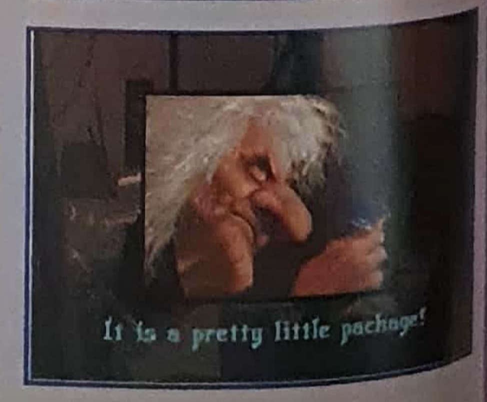
Y como ya adelantamos en el artículo sobre la feria de Las Vegas, esta firma nos trae de la mano del CD ROM un escalofriante título "Drácula", basada en el film de Francis Ford Coppola.

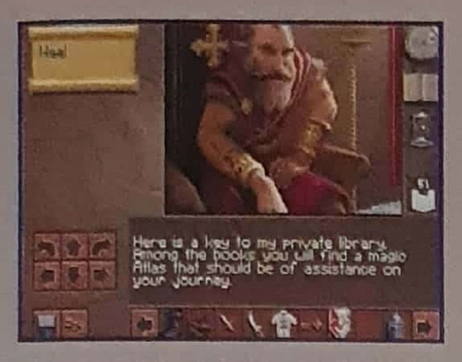
VIRGIN

Nos hace llegar a través de Westwood Studios una recreación épica, "Lands of Lore - The Throne of Chaos", en donde encontraremos el mejor RPG de la mano de una bruja digna de las peores pesadillas, la malvada Scotia.

Con este juego podrás recorrer bosques, mazmorras, pantanos y siempre acompañado de los mejores efectos especiales. Tendrás enemigos formidables dentro de los seguidores de la bruja, podrás escuchar el frío acero chocando contra tu espada, combates y hechizos en tiempo real y de gran espectacularidad. Bueno, te puedo contar que quienes están detrás de "Lands of Lore" son los mismos que desarrollaron

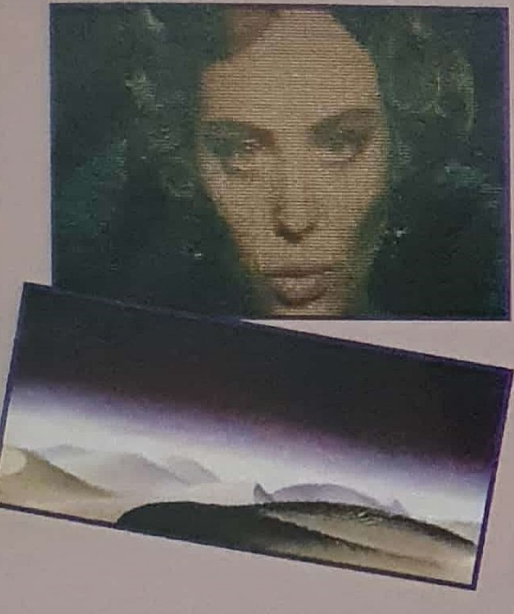




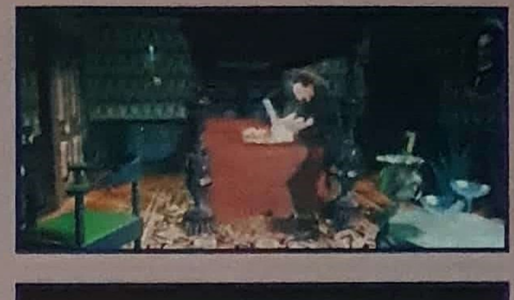


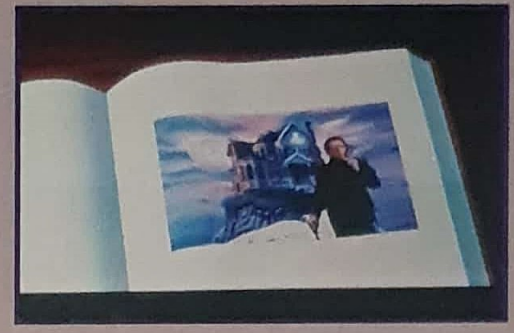
"The Eye of the Beholder I y II" de TSR y SSI.

El formato CD-ROM se va imponiendo como ya hemos apuntado en la feria de Las Vegas y en Londres, la tendencia ha quedado más clara. "Dune", "The Seventh Guest" y "Kyrandia" son la apuesta de Virgin en este soporte.

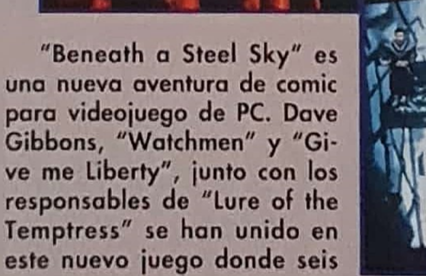


"Dune" vuelve a la escena en nuevo formato, con diálogos sincronizados a través del juego, nuevos gráficos exteriores, ect. Para poder disfrutar de este CD-ROM necesitarás además del drive un PC 486 ó al menos 386 con una moderna tarjeta de sonido. Y esto va a ser una constante, pues en la mayoría de los videojuegos que saldrán en este año, mínimamente necesitarás un 386, ya que las compañías se disputan su liderazgo en función de la creación de juegos de gran calidad y eso quiere decir, capacidad y potencia suficiente de PC para poder "correr" los juegos.

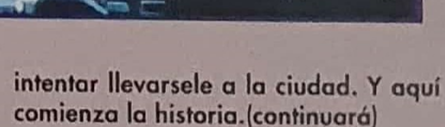




"Goal" diseñado por Dino Dini, el mismo de "Kick Off I y II" nos lleva nuevamente a las canchas de futbol. Con respecto a los anteriores éste tiene unas innovaciones más que interesantes, cada jugador tiene su propia aceleración, frenado y movimientos circulares.



"Beneath a Steel Sky" es una nueva aventura de comic para videojuego de PC. Dave Gibbons, "Watchmen" y "Give me Liberty", junto con los responsables de "Lure of the Temptress" se han unido en este nuevo juego donde seis gigantescas corporaciones dominan el mundo. Estas han destruido la ecología del planeta y son las únicas capaces de abastecer a las megaciudades que inundan los continentes. Aquellos que no desean vivir en estas condiciones habitan en una zona llamada "the Gap". Nuestro héroe, Robert Foster, creció entre los habitantes de ésta, pero todo cambió el día en que las fuerzas de seguridad



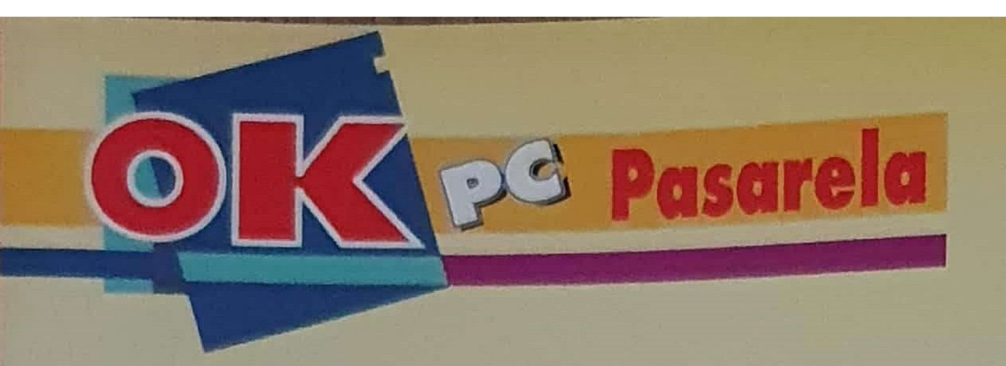
intentar llevarsele a la ciudad. Y aquí comienza la historia.(continuará)

Saúl Braceras



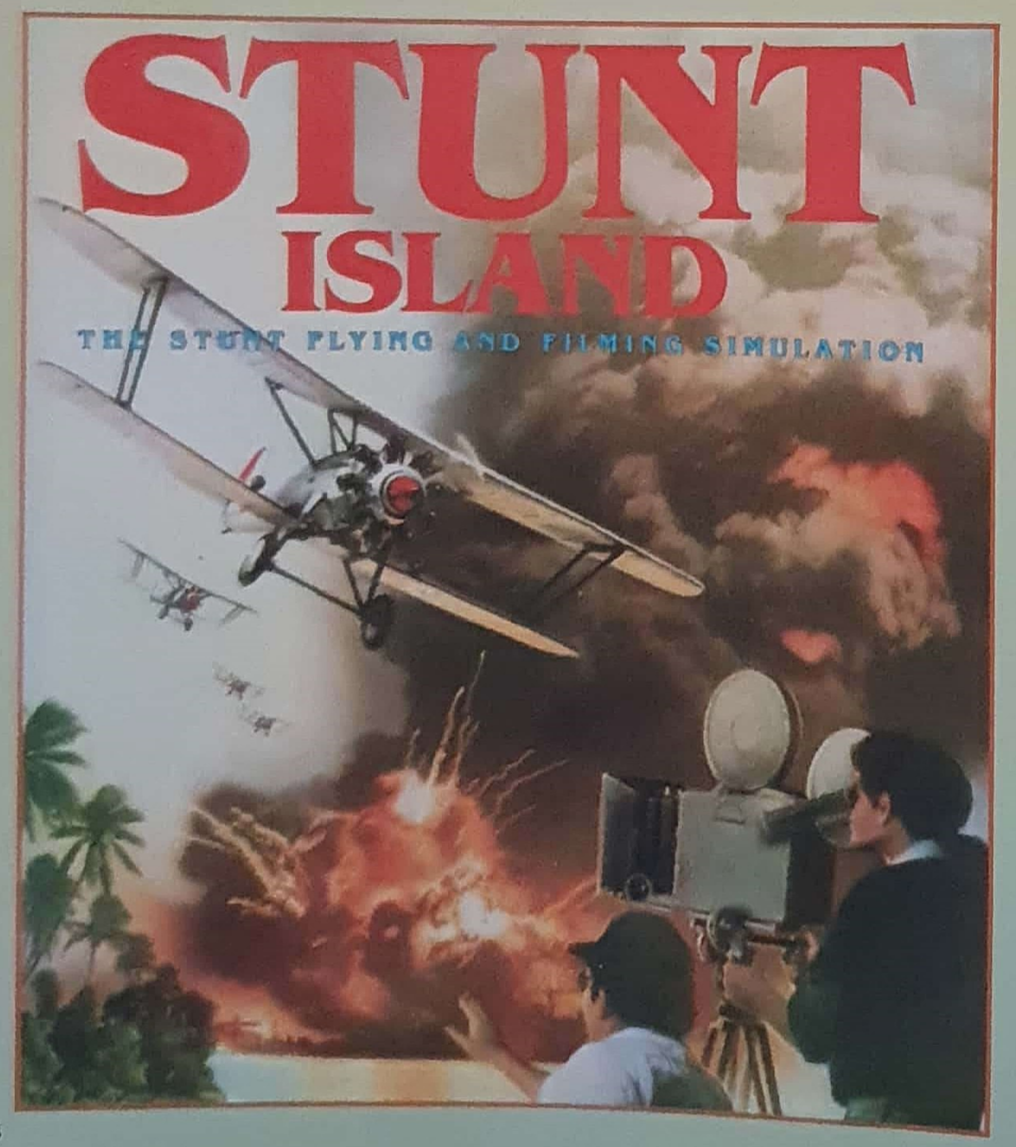






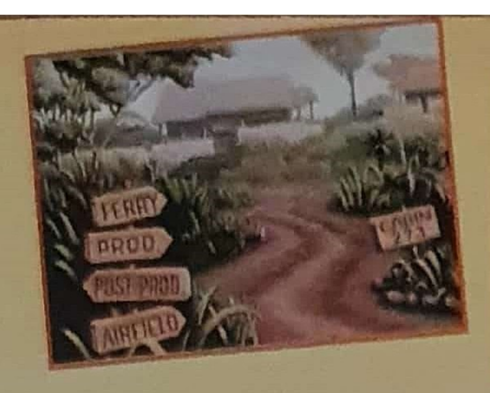
- OK Pasarela: STUNT ISLAND.
- Compañía: DISNEY SOFTWARE
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLSTER, AUDIO CARD.

EL VERTIGO G
LA SANGRE



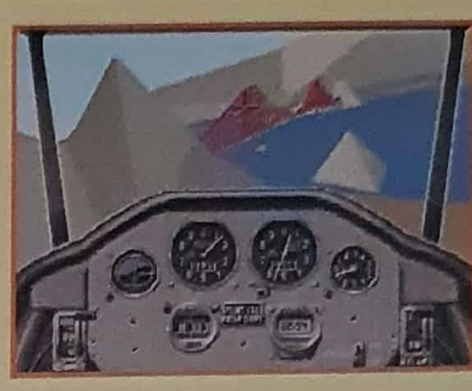


Si amas la aventura, si el riesgo es una de las pocas cosas por las que crees que merece la pena vivir, tu salvación se llama "Stunt Island". A tu disposición, una gran isla con inmensos decorados. Su flota de varias decenas de aviones con los que realizar impensables hazañas acrobáticas y una indescriptible diversidad de objetos bélicos, que harán de tus sueños una realidad... La más perfecta versión de REALIDAD VIRTUAL, al servicio de tu imaginación.





UE HIELA









"... Envuelto en una bola de humo y explosiones, el Boeing 727 con doscientos pasajeros a bordo, se precipitó contra el piso setenta y ocho de una de las Torres Gemelas..." ¡¡CORTEN!! ¡¡¡COOOOOR...TEN! Quiero que sea en el piso noventa y con un Phantom.
¿Cuántas veces voy a tener que decirlo? ¡Vamos, reparen esa torre, quiten de enmedio los escombros del avión siniestrado y que el especialista despegue con el Phanton por la pista dos. ¿Entendido? ¡Ah! De paso, que al final de la película, el Golden Gate se desplome a consecuencia de la colisión de tres cazas: lo necesito para un anuncio de cigarrillos. El incendio de Manhattan lo dejamos para cuando estén listos los misiles rusos ¿vale?.

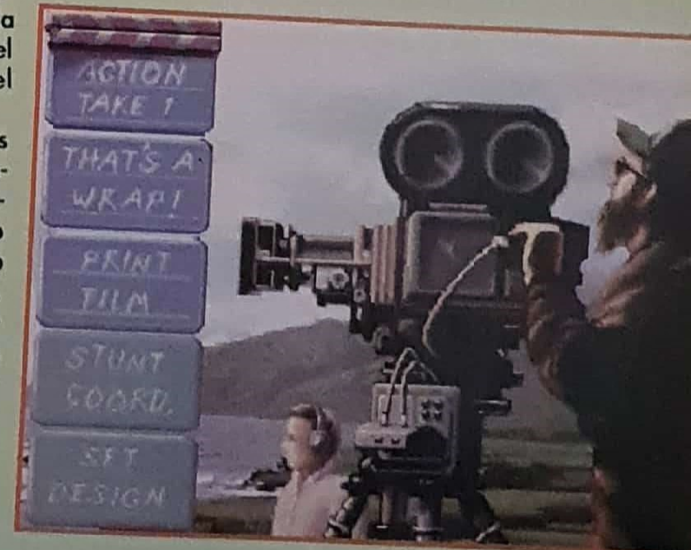
¿SUEÑOS O REALIDAD?

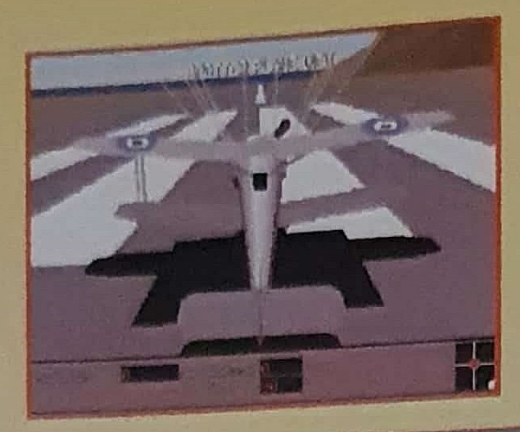
No me digas que no sería una auténtica gozada poder decir esto y que...
SE CUMPLIERAN TUS ORDENES AL PIE DE LA LETRA.

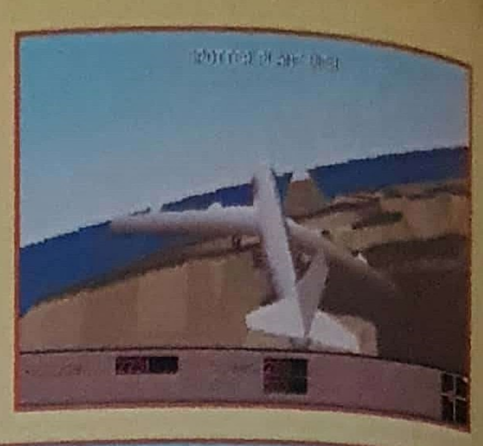
Pues, es cierto, todo esto puede cumplirse si así lo deseas, gracias a "Stunt Island". Esta isla tiene una historia peculiar: se concibió como decorado para filmar aquellas escenas de películas o realizar determinadas acrobacias aéreas que resultarían altamente peligrosas si se llevasen a cabo en lugares habitados. Es el paraíso de las "salvajadas" por decirlo de alguna forma.

Situada en la costa meridional de California, es una isla única, limitada tan sólo por el talento, la imaginación y el entorno físico.

Con "Stunt Island", puedes ser piloto de acrobacias volando por tu cuenta, trabajando para una película o participando en el concurso anual de pilotos acrobáticos. Puedes crear películas sin tener que volar, editando los planos que quieras, diseñando tus propios decorados con docenas de sitios y cientos de apoyos secundarios







para elegir... Serás, si lo deseas, coordinador de acrobacias, planeando las tuyas propias desde el principio hasta el fin, llegando a crear una auténtica película.

Verás; el procedimiento para conseguirlo es muy simple, en líneas generales, pero es tan grande y variada la gama de posibilidades que el programa te ofrece: configurar los escenarios, filmar, cortar, añadir, poner efectos especiales, sonido, etc... Sería imposible tratar de analizarlas en su totalidad en este artículo. En el libro de instrucciones, sencillo y extenso, se te darán las oportunas indicaciones que llevarán a buen fin tu empresa en los detalles más minuciosos.

Para que puedas hacerte una idea más o menos precisa de lo que es "Stunt Island", te comentaré esas líneas generales de las que te hablaba más arriba.



LO QUE PODEMOS HACER.

En realidad, puedes ejercitar tus acrobacias sin tener que grabar ninguna película, pero esto debes utilizarlo más bien para tomar contacto con el programa. Lo bueno es grabar tu propia película. Hay tres fases en la creación de un film:

- **PRE-PRODUCCION**: reparto de papeles, etc.. deben ser determinadas antes que se comience a filmar.
- **PRODUCCION**: cubre la película en proceso: planos, apoyos, ángulos de cámara y filmado, etc..
- **POST-PRODUCCION**: una vez rodada la película, hay que revisarla, agregar efectos especiales, sonido, rótulos, pasarla en el cine privado para ver el resultado final, etc...

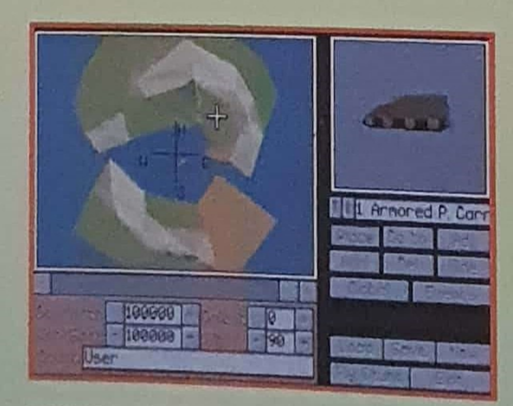
Bien, en éste programa, los esfuerzos se centran en la producción y post-producción. Como puedes ir adivinando, la complejidad de las situaciones que se te ofrecen, así como lo logrado de su simulaciones, necesitarán de una memoria extendida o expandida. Las oportunas indicaciones para lograrlo, vienen en el apéndice C del manual.

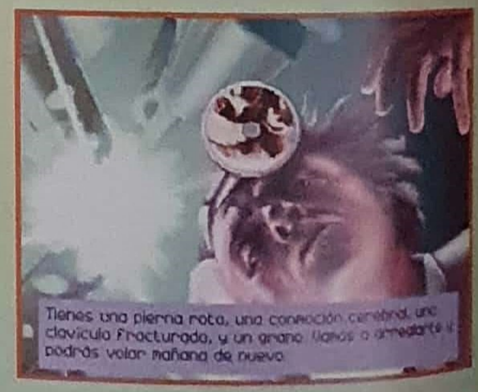
Para seleccionar algo, hazlo cuando el puntero se convierta en una cruz. Si no se convierte en una cruz, es que dicha opción no puede ser seleccionada porque estés dentro de alguna otra. Para usar la que quieres, has de salir primero de la selección en la que te encuentres.

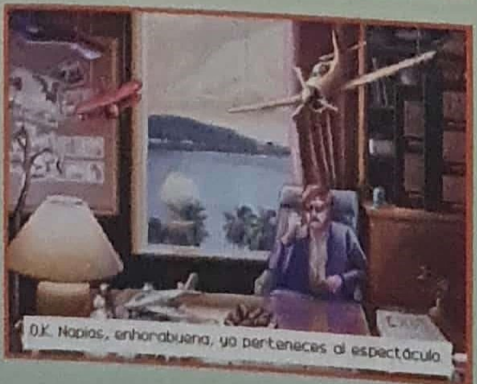
COMENZANDO A CREAR.

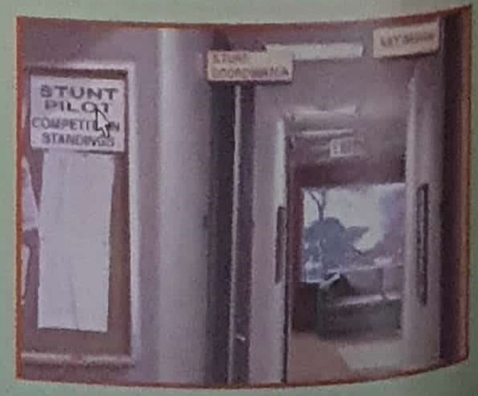
Al comenzar te preguntan si quieres entrar en la competición. Si dices sí, todo lo que hagas puntuará para la misma. Después querrán saber si eres nuevo en la isla. Si lo eres, ponlo, teclea tu nombre y elige un apodo. ¿Harás tu propia edición? Según respondas sí o no, el film se editará automáticamente para tí o podrás ir al cuarto de edición para darle forma.

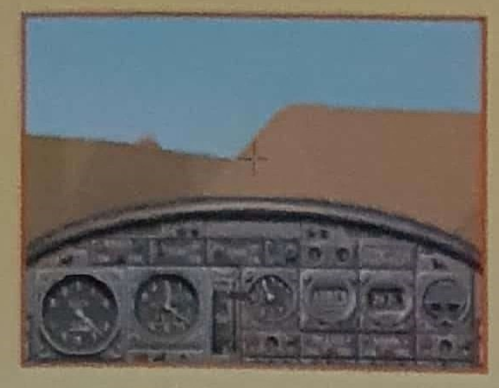
Hay CINCO lugares por los que poder deambular por medio de indicadores: **HOUSING o CABIN 273**.- "Pinchando" con el puntero, el primero te transporta al lugar donde se encuentra el rótulo con la **segunda palabra**, el cual a su vez, te transportará dentro del apartamento. Allí













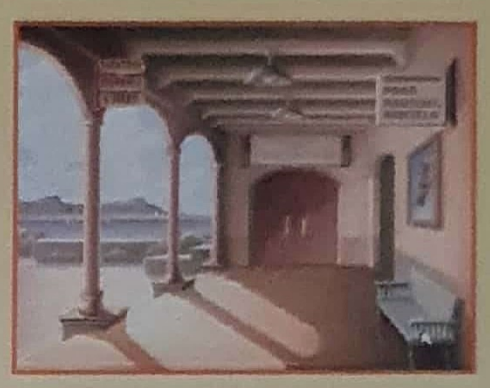


encontrarás algunos mensajes en el contestador, y -si has sido piloto acrobático- verás en el libro mayor el dinero recibido por tus acrobacias. El diario, te dará la clasificación de los pilotos en el concurso. Sales con las llaves.

AIRFIELD.- Seleccionando el hangar, puedes elegir -con el puntero- entre cincuenta y cinco modelos distinos de aviones, desde el Space Shuttle hasta el Intruder, pasando por Boeing, Bristol, Douglas, Falcon, Phantom, Mirage, etc...

Al comenzar con un avión, miras hacia adelante, en la cabina. Con los números del 1 al 0, das impulso al aparato. Con las teclas de función cambias la visión desde la cabina. Estando en visión F1, si pasas a F6, se simulará una cámara que -desde el exterior- te permitirá ver el avión desde cualquier ángulo. F9 te muestra la tabla de mandos. Hay cinco tipos de cabinas, pero lo esencial en ellas, se ve claramente: velocímetro, altímetro, horizonte artificial, brújula, reloj... La altitud, velocidad y dirección, también se ven aunque estés manejando el avión desde fuera: F5. Tienes todo un mundo para explorar: fortalezas, ciudades con rascacielos, estadios, bosques y todos los detalles a los que Disney nos tiene acostumbrados.

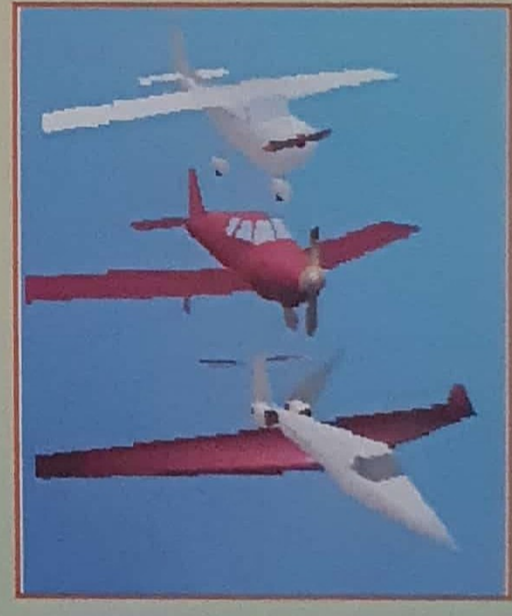
Puedes seleccionar, por último, el armamento con la W -si es avión bélico- , subir el tren de aterrizaje con G -cosa que, por cierto, confiere gran realismo a los gráficos- El asiento de los aviones es "eyectable", presionando E...

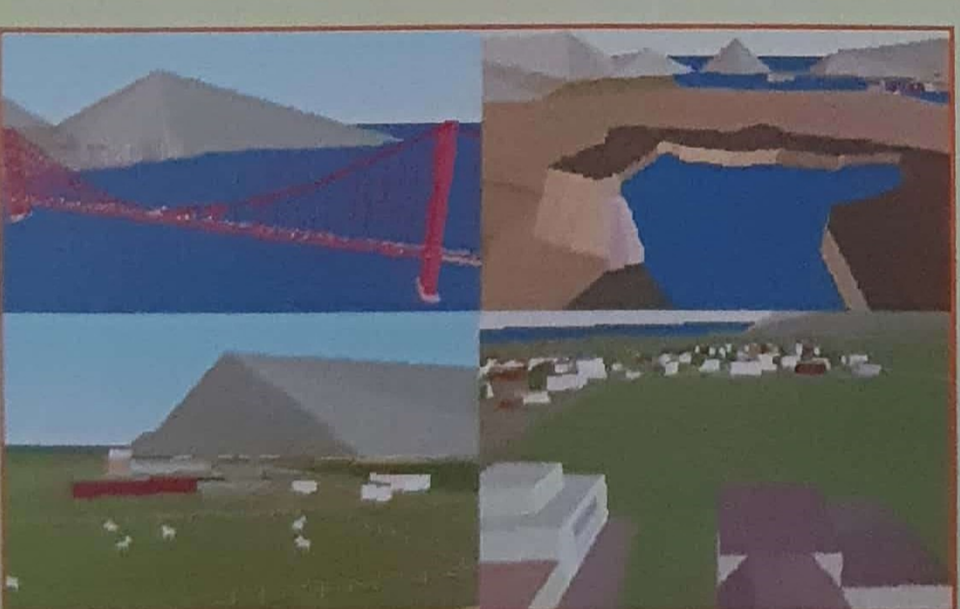


El manejo de los sistemas de Post-producción, deberán efectuarse con la mayor de las concentraciones posibles ya que, con buen hacer, se asegurará nuestro éxito o fracaso en el mundo del cine.

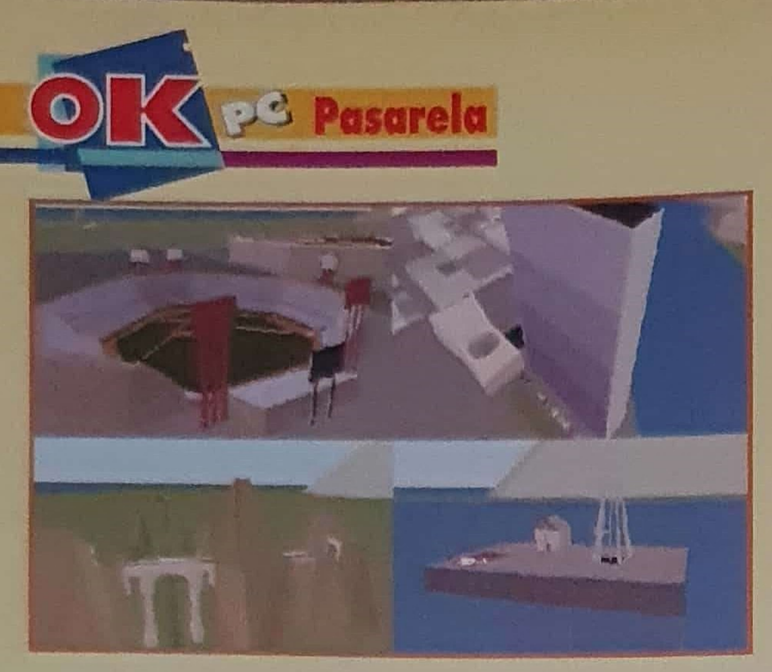


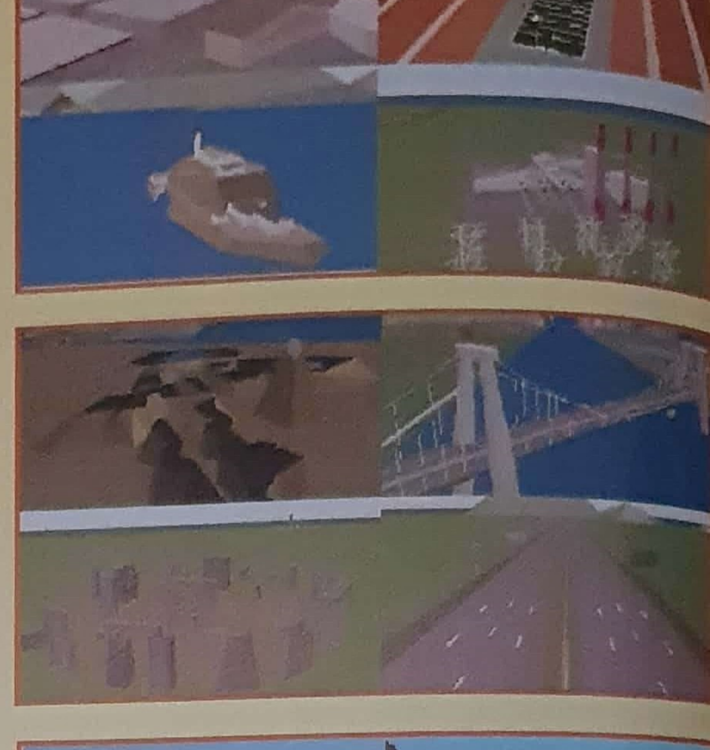










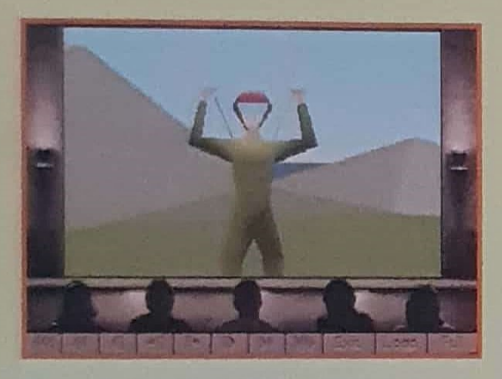


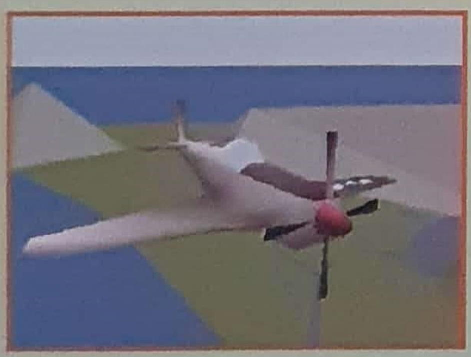


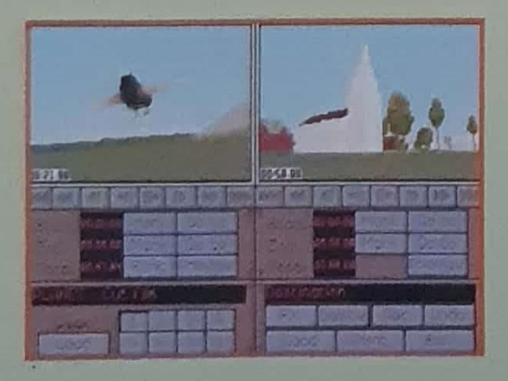
La creación que podemos hacer de nuevos escenarios, da al producto un aire que nos involucra de lleno en cualquiera de las actividades que queramos realizar.



PRODUCTION BUILDING.- Obtendrás las misiones a realizar de la mano del coordinador de acrobacias.







Cuando aceptes alguna, te situarás junto a la cámara y ¡¡Acción!!, comenzando tu interpretación... Podrás diseñar tus propios decorados y tus acrobacias usando SET DESIGN, pudiendo incluso situar objetos por toda la isla. Con ADD puedes situar herramientas de produccion, mamíferos y plantas, símbolos, equipamiento militar, cosas variadas, estructuras -desde el Big Ben hasta la Casa Blanca-, vehículos -desde una limousine hasta un barco pirata, pasando por un Zeppelin o algún O.V.N.I.- y los aviones que antes mencioné. En total, la alucinante suma de más de NOVECIENTOS objetos para tus películas.

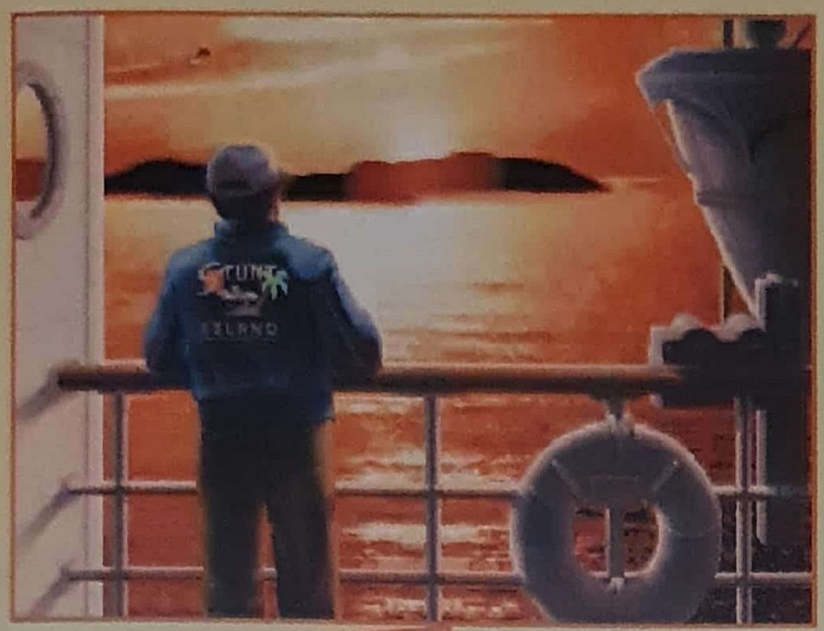
Según los vayas eligiendo, podrás situarlos con PLACE en cualquier lugar de la isla, en la postura que quieras o a la altura que desees. Aparecen por defecto en el centro de la isla, los verás si bajas hasta allí con la pantalla donde aparece la misma, a tu izquierda en SET DESIGN. Tienes además la ventana de información global y un sinfín de sucesos insólitos a configurar.

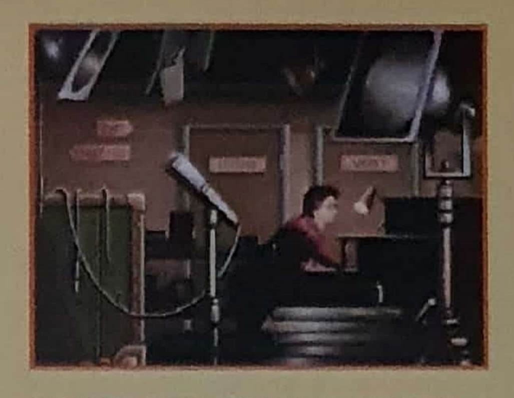
POST-PRODUCCION.- El lugar donde localizarás el equipo necesario para editar la película. Desde aquí, puedes acceder a las habitaciones EDITAR, CINE (para verla), EXIT, FERRY... En fin; no es un problema el hecho de poder moverte por la isla, ya que todo está perfectamente señalizado. En cada una de las distintas secciones en las que te vayas adentrando, al igual que te he explicado en Set Design, vas a encontrar gran variedad de posibilidades, según sea el carácter de la habitación: por ejemplo en Edición, encontrarás una enorme mesa de mezclas, o en el Theatre multitud de posibilidades antes de poder pasar tu película, pero son éstas, actividades que irás dominando con un poco de práctica y que, por lo demás, carecen de una especial complicación, dado que están perfectamente explicadas en el libro de instrucciones y la configuración de la pantalla es tan buena, que hace fácil algo -a primera vista- complicado.

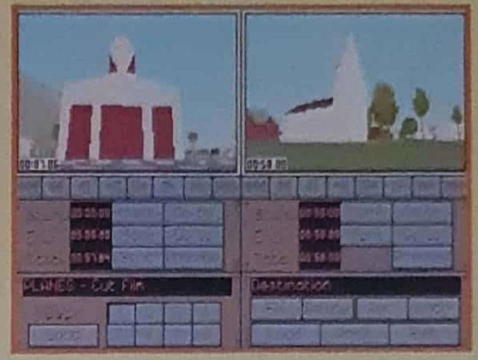
FERRY.- Esta opción se utiliza sólo cuando quieras dejar de jugar, es decir, apagar el ordenador y hacer otras cosas.

Además de todas estas posibilidades, tienes la sección del concurso anual de pilotos acrobáticos. El coordinador de acrobacias te dará trabajo para realizar.

Por último, en el libro de instrucciones, tienes unos apéndices con información adicional muy interesante encauzada a solucionar cualquier dificultad que pueda









surjirte con el juego, y un índice para que puedas localizar cualquier cosa en el manual.

ESPECIALIDADES.

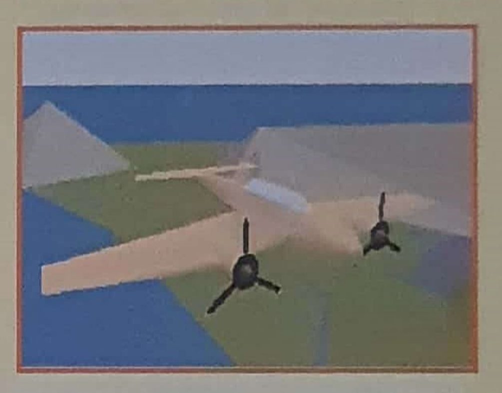
En fín, la verdad es que estoy tan abrumado por la cantidad de posibilidades que ofrece "Stunt Island", que así, de buenas a primeras, no sé que decir.

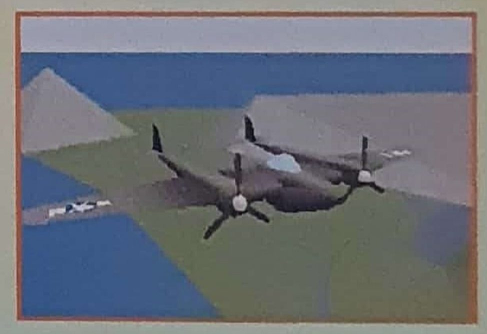
Para los que creáis que ya lo habéis probado todo en simulación, o que son un "rollo" este tipo de juegos con tantos apartados y subsecciones de secciones...

dejad que os diga unas palabras: en verdad es un juego, no diría yo complicado, sino completo. Este inusitado carácter de complejidad, no viene de ninguna manera en detrimento de su manejabilidad. Es muy fácil dominarlo en todos sus aspectos. Los caminos para acceder a la totalidad de las posibilidades que se nos ofrecen, son fáciles, claros y rápidos, pero, necesariamente tiene que ser complejo un juego, cuando lo que nos ofrece, es la posibilidad de crear una película en la cual, me atrevería a decir, se pueden filmar escenas con absolutamente todo aquello que siempre hemos echado de menos en algun film por muy completo que nos hubiese parecido. En definitiva, creo que su complejidad es un bajo precio que hay que pagar por poder realizar hasta las más imposibles escenas cinematográficas jamás filmadas. La verdad es que aunque yo creí haber visto lo mejor en este tipo de cosas, estaba equivocado. Además, tiene unas configuraciones de realidad virtual en simulación de tres dimensiones, verdaderamente logradas.

¡ES UNA AUTENTICA MARAVILLA!

José Villalba Medina





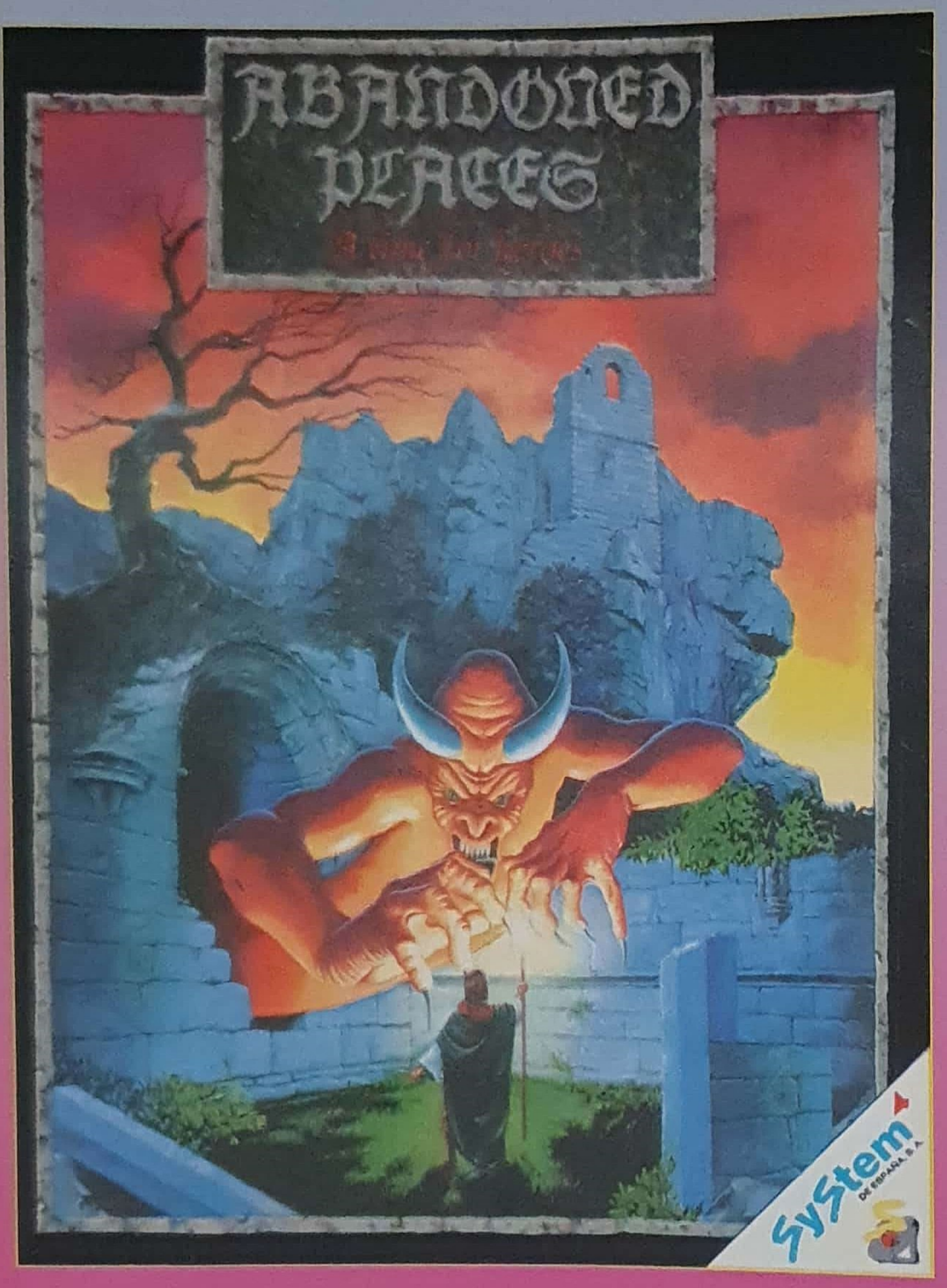


La gran diversidad de "aparatos voladores" de los que podemos hacer uso, añade un aliciente nada desechable para quienes gusten del pilotaje y el riesgo.

OK 97%

Jugabilidad :	100
Gráficos :	100
Sonido :	90
Originalidad:	100
Movimientos :	95

UN JUEG



- OK Pasarela: ABANDONED PLACES
- Compañía: I.C.E. Ltd
- Distribuidor: System 4
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA, EGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, COVOX, SOUNDBLASTER

Los juegos de rol suponen en la mayoría de los casos una interesante mezcla entre estrategia y acción, lo que hace que el jugador deba planificar hábilmente el desarrollo de la partida y esté obligado a contar con unos buenos reflejos a la hora de combatir. «Abandoned Places» no escapa de este planteamiento y aseguramos entretenimiento para aquellos que se apunten a la aventura.

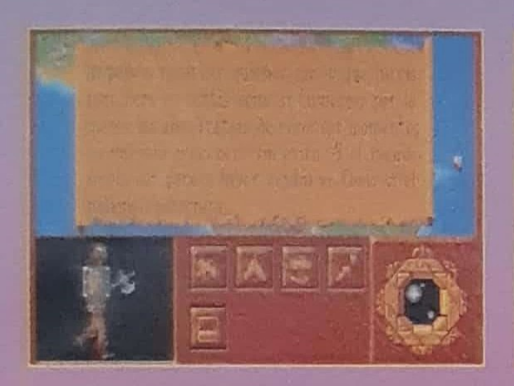
La acción de Abandoned Places se inicia en un templo subterráneo del que deberemos extraer a nuestros paladines de la lucha contra el mal, y a continuación seguir la aventura por todo tipo de parajes (montañas, desiertos, ciudades, mares...) del reino de Kalynthia. Pero vayamos por partes.

Antes que nada es necesario elegir a nuestro grupo de héroes de entre los doce personajes que se nos ofrecen. El equipo debe estar formado por dos guerreros (o sea, los que reparten los palos), un monje (la necesaria ayuda divina, ya se sabe), y un mago (la magia que no falte). Una vez que se ha efectuado la elección pasamos al anteriormente mencionado templo sagrado.

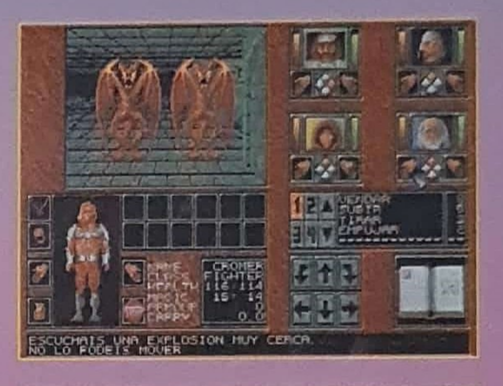
ELEMENTOS DEL JUEGO.

En esta parte del juego la pantalla de nuestro monitor se divide en una ventana en la que se desarrolla la acción en 3D. Otra porción en la que se muestran los hechizos en efecto, el inventario de objetos recogidos por nuestros hombres, el retrato de éstos y una parte con las características y el estado de salud que tiene el hombre

COMPLETO
GO DE ROL













elegido por nosotros en ese momento. Hay que aclarar que cada personaje tiene unas cualidades y fortaleza diferentes del resto.

Una vez que estamos jugando podemos tomar cualquier objeto que encontremos a nuestro paso y utilizarlo de la manera adecuada cuando llegue el momento, o simplemente podemos dejarlo si no nos interesa.

Cada personaje tiene definida una forma de luchar: los guerreros pueden luchar contra enemigos situados frente a ellos o a los lados, mientras que los hechiceros sólo pueden atacar a los contrarios que se coloquen de frente.

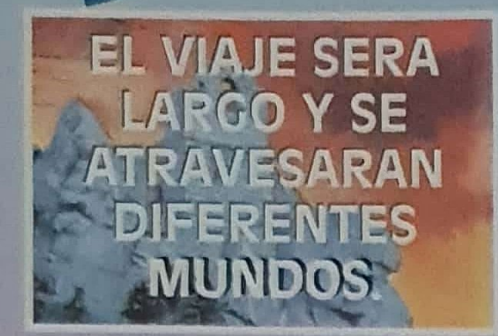
Durante la batalla es posible que se vean en el retrato de nuestros héroes destellos rojos con un número en su interior. Esto significa que han recibido un daño y su cantidad.

NUESTRO GRUPO HA DE SER UN SELECTO EQUIPO DE PERSONAS QUE COMPLEMENTEN CON HABILIDAD SUS VENTAJAS Y PROPIEDADES PARTICULARES

El diamante segmentado que está en la parte inferior del retrato indica la dirección que lleva cada personaje. Normalmente ésta será frontal, pero hay posibilidades de que en un ataque masivo se deba cambiar la dirección según de donde vengan los atacantes. En estos momentos hay que procurar que cuando estemos peleando no tengamos frente a nosotros a un personaje de nuestro grupo, ya que le podemos producir daños o, peor aún, eliminarlo.

Las cajas a ambos lados del indicador de dirección muestran los objetos que poseen cada uno de los personajes. En los guerreros es habitual que se trate de armas y un escudo, mientras que el monje llevará an-





torchas al igual que los magos. La utilización del ratón será fundamental durante el desarrollo del juego. Hay que reseñar que, según sea la acción a realizar, ésta tardará más o menos tiempo en realizarse (por ejemplo, golpear con el puño a un enemigo es más rápido que intentar herirle con una pesada maza).

LOS CONJUROS.

El arma de los hechiceros ha sido siempre el conjuro, por ello en «Abandoned Places» tendrá especial importancia. Estos se controlan a través del propio cuadro y mediante ratón. Debemos repetir que, aunque el juego se puede utilizar solamente con teclado, el roedor electrónico es muy necesario para gestionar con rapidez las acciones. Los números (1-4) se corresponden con las habilidades que poseen cada uno de los personajes y guardan relación con la situación de los retratos.

Con las flechas de dirección del cursor se puede ver el menú de conjuros una vez que hayamos conseguido los suficientes. Esto será posible si adquirimos la destreza necesaria para ganarlos, puesto que al comienzo del juego casi no contamos con ninguno.

Los guerreros cuentan con algunas posibilidades en este menú, pero ninguna de ellas es mágica. Por ejemplo, cuentan con la opción VENDA, que permite realizar curas de heridas de poca importancia; TREPAR, que posibilita a los personajes la acción de subir por aberturas en el techo de los calabozos; TIRAR, permite tirar de algún objeto interrumpiendo el camino en los calabozos; EMPUJAR realizará lo contrario de tirar.

EL LIBRO DEL MUNDO.

Esta parte de la pantalla no tiene gran utilidad a menos que a base de hechizos se consiga el mencionado Libro del Mundo. Una vez que se ha logrado, en él encontraréis mapas de localización que os serán de suma utilidad en partidas venideras.

LA VENTANA DE MENSAJES.

Sirve para recabar información de cualquier objeto que obtengamos durante el juego. Además, cuenta con opciones como STOP, que paraliza la acción; ZZZ, la partida se suspende durante el tiempo que nuestro equipo está agotado; EXIT, sales del juego; Icono de disco, salva la partida en disco; FX, conecta efectos especiales y desconecta la música y, por último, Nota musical, que conecta la música.

EL MUNDO EXTERIOR

Tras haber luchado con fiereza, conseguiremos salir al mundo exterior donde todo cambia de forma considerable. La pequeña ventana en 3D pasa a ocupar la mitad de la pantalla y en ella podemos ver unos paisajes muy bonitos y bien conseguidos.

Es en esta parte del juego donde visitaremos montañas, mares, desiertos, ciudades, etc.

Los métodos de desplazamiento: andar, montar a caballo, viajar en barco o montar en globo, deberán ser seleccionados por iconos y habrá que ser muy astutos a la hora de realizar la elección, puesto que cada forma de viajar tiene sus propios inconvenientes.

El mundo exterior está dividido en diferentes estados y cada uno de ellos cuenta con su capital y gobernante. En algunos de estos países hay que pagar para poder entrar, por lo que el control del gasto de nuestro dinero será fundamental.

También es importante conseguir la ayuda de sus jefes para lograr cumplir nuestra misión. Esta se podría ver complicada inesperadamente por el ataque de unos monstruos similares a los que ya habremos encontrado en los calabozos del templo subterráneo. La lucha es a muerte: se trata de tu vida o la suya.

EMOCION CONTINUA.

«Abandoned Places» es un videojuego que no pierde interés en ningún momento a lo largo de su desarrollo. Esto es debido tanto a su trama, realmente compleja y bien desarrollada, como a su acción. Realmente están bien cuidados aspectos tan importantes como los gráficos y el sonido, muy agradables para la vista y el oído. Como comentábamos al principio: emoción asegurada para los valientes que se atrevan con «Abandoned Places».

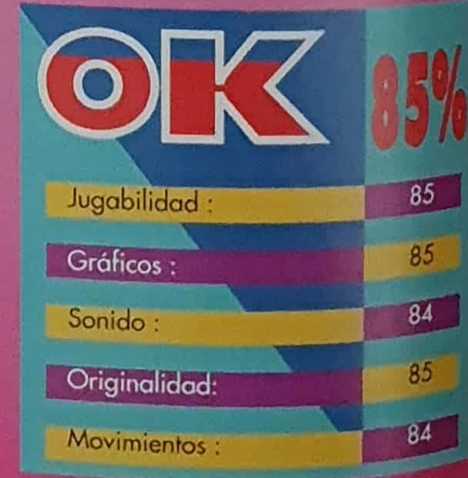
Eduardo Ruiz de Velasco.

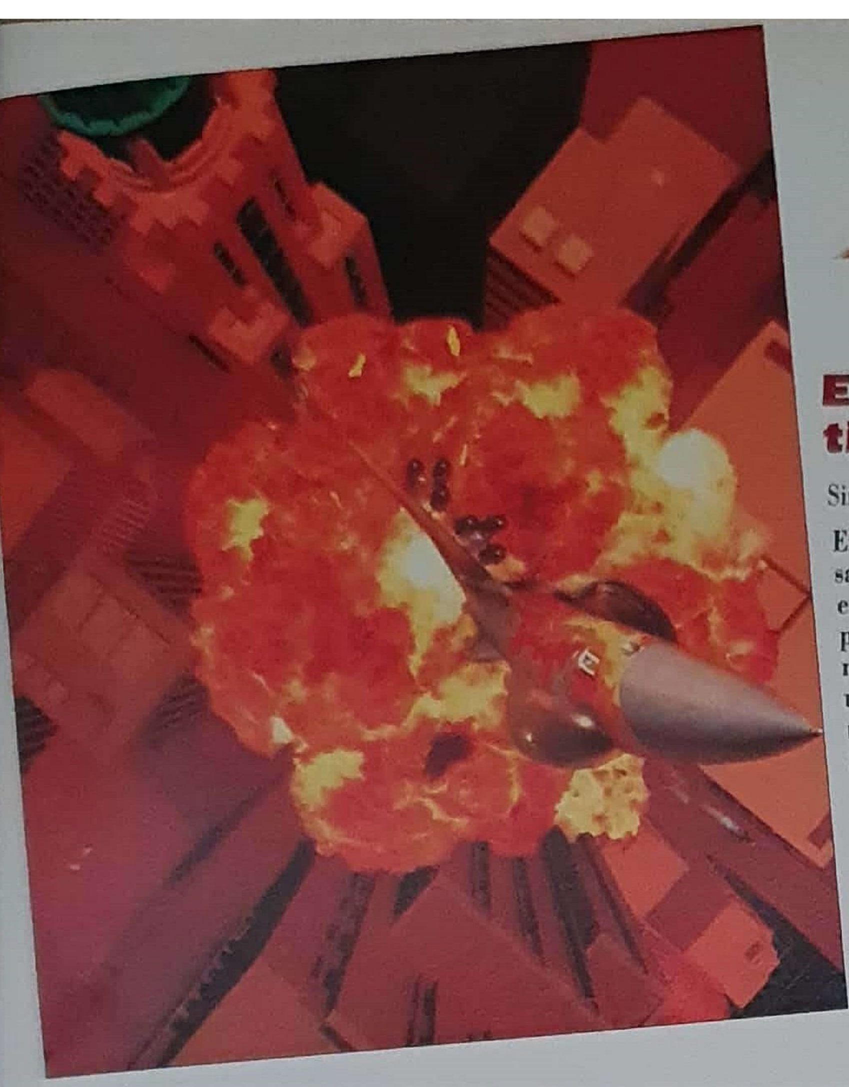














Es el año 2000... y tú tienes que salvar el mundo

Simulador

En el año 2000, la estructura económica del planeta está sacudida por la deuda y la sed de petróleo. El declive económico de los Estados Unidos deja paso a las nuevas potencias: el Japón, la OPEP y las compañías multinacionales. En STRIKE COMMANDER eres el jefe de un comando de mercenarios de élite que intenta enderezar un mundo de violencia e injusticia. El lanzamiento de STRIKE COMMANDER es el resultado de dos años de trabajo de programación. Gracias al nuevo sistema gráfico Real Space este juego se convierte en un simulador de vuelo de una calidad inmejorable y en una historia cinematográfica apasionante.

Disponible en PC.



ARTHUR'S TEACHER TROUBLES

Arthur en un concurso famoso de deletrear palabras

CD ROM

Cuando Arthur comenzó el nuevo curso no sospechaba la cantidad de cosas que iba a descubrir. Un nuevo profesor, otros compañeros y, sobre todo, la experiencia de convertirse en el representante de su clase en el famoso concurso de deletrear palabras.

Disponible en MPC CD ROM (requiere Windows) y Mac CD ROM.

JUST GRANDMA AND ME

Cada pantalla será una aventura

CD ROM

En este pequeño relato interactivo seguiremos al pequeño Critter y a su abuela en una excursión a la playa. Cada pantalla se convertirá en una aventura donde hasta el más pequeño detalle tiene vida propia. Animaciones sorprendentes, divertidos efectos de sonido y personajes que hablan en castellano.

Disponible en MPC CD ROM (requiere Windows) y Mac CD ROM.

Broderbund's Living Books
Interactive Animated Stories for Children
Review Copy Not For Resale
Join the Kids Club
Mercer Mayer's Just Grandma and Me

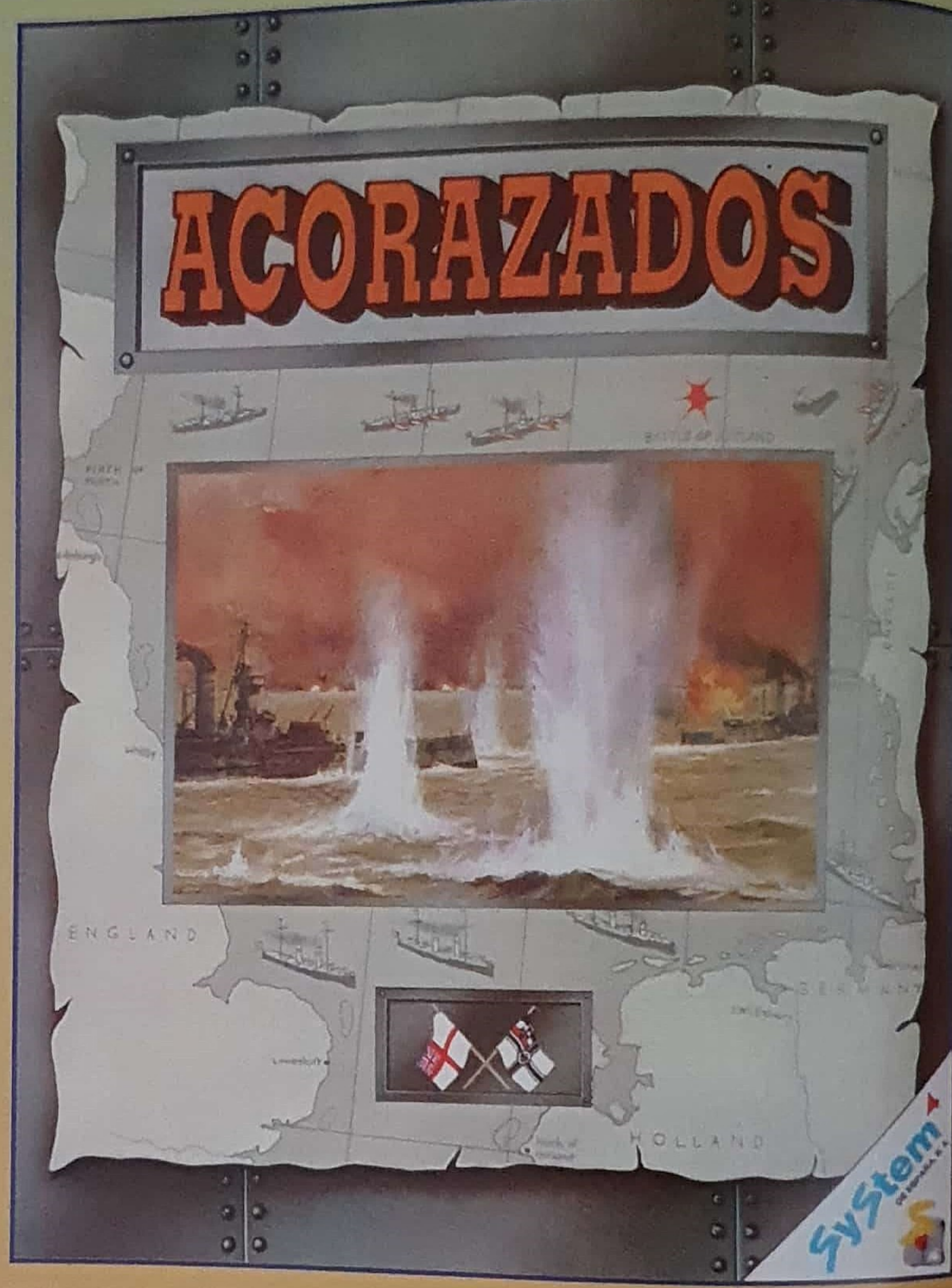
SOFTWARE PARA NIÑOS

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

OK PC Pasarela

- OK Pasarela: ACORAZADOS
- Compañía: TURCAN RESEARCH SYSTEM LTD.
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER.



El control de las rutas marítimas ha tenido desde los tiempos de los grandes descubridores una importancia absoluta. No en vano, podemos recordar los ataques que a manos de los piratas ingleses sufrían nuestros galeones cuando venían cargados de oro de América. Más adelante los gobiernos se dieron cuenta de que no solamente se trataba de impedir que se les robase las riquezas extraídas en cualquier lugar del mundo, si no de que sin una flota poderosa sus colonias en ultramar podían ser atacadas y su área de influencia podía verse reducida.

LA IMPORTA CONTROL MA

Con "Acorazados» Turcan Research refleja la importancia de poseer una flota de guerra poderosa, sobre todo en los tiempos que se desarrolla el juego: durante la I Guerra Mundial. De este importante hecho histórico, el libreto del juego contiene los datos más significativos en lo que a batallas navales se refiere, evidentemente vistos desde el punto de vista británico.

En el juego se pueden revivir las batallas Coronel, Canopus, Falklands, Dogbank y Jutland de la I Guerra Mundial. Existen a nuestra disposición, y a fin de poder aumentar nuestra biblioteca de batallas, otros discos de escenarios, como por ejemplo el denominado Ironclads, pudiendo revivir la batalla de Yalu de la guerra chino-japonesa o las pertenecientes a los conflictos ruso-japoneses de Yellow, Uslan y Tsushima.

En otro disco de escenarios, el llamado Bismarck, tendríamos acceso a una buena cantidad de batallas de la II Gran Guerra.

La verdad es que nos shubiera gustado que se hubiesen incluido los citados discos de escenarios.

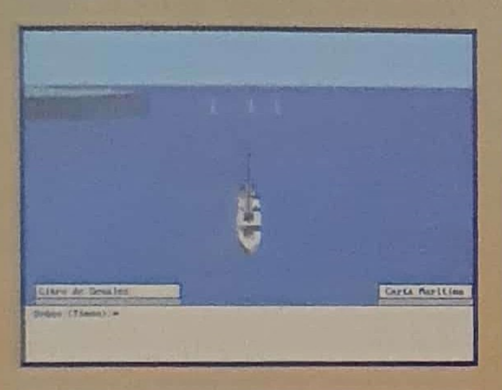
JUEGO DE AGUA.

Evidentemente la finalidad del juego es vencer a los enemigos, en este caso, alemanes. Lo que sucede es que, si bien parece sencillo decirlo, hay que conducir adecuadamente a nuestra flota para sufrir las menores pérdidas posibles y producir en nuestros enemigos los mayores daños posibles.

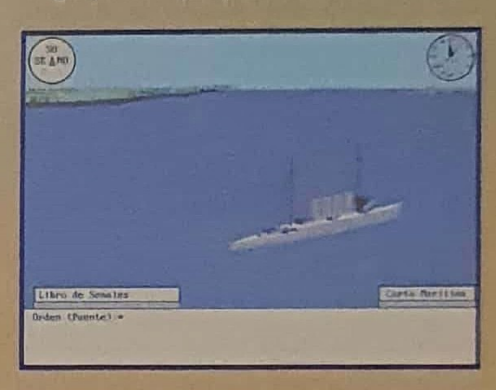
El manual de instrucciones del juego, además de contener un interesante resumen de las grandes batallas navales de la historia, nos sirve para estudiar la estrategia más interesante con vistas a plantar cara al enemigo. Nos narra además la manera de realizar las comunicaciones con los barcos de nuestra flota, cosa de suma importancia cuando se entra en combate. Ya en la I Guerra Mundial los barcos se comunicaban por radio, pero en el libreto se habla de las comunicaciones por banderas, para utilizar de día en caso de averiarse la radio, o señalización por focos cuando había poca luz o era de noche.

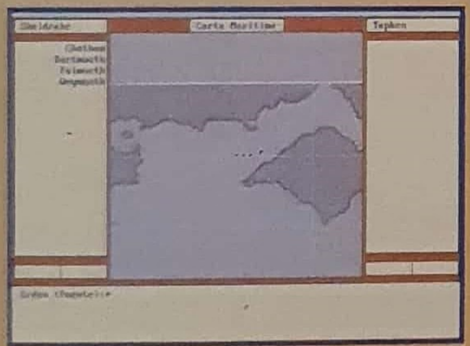
El funcionamiento de los sistemas de comunicación es vital para preparar el desarrollo de la batalla. Los mensajes a los barcos de nuestra flota deben realizarse en inglés, pero esto no debe representar un gran problema puesto que en las instrucciones del juego se especifica su forma de escribirse y su traducción al castellano. Ya que es necesaria bastante práctica para situar la flota sobre un escenario, se adjunta un mapa con el juego que facilita las coordenadas de latitud-longitud dadas con cinco o diez minutos de margen.

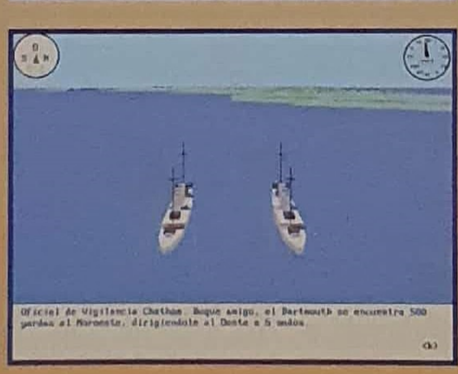
Los buques deben comunicar periódicamente su posición para mantenerse en contacto y no salirse de formación. Una vez que se entra en combate hay que ser un avispado artillero para acertar al enemigo puesto que para realizar los dispa-

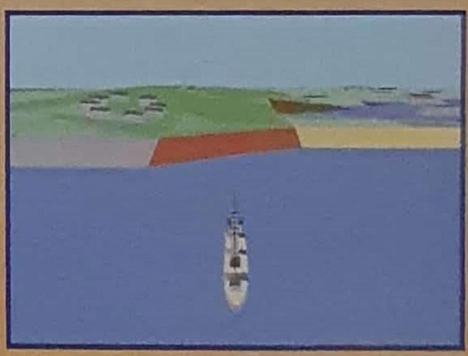




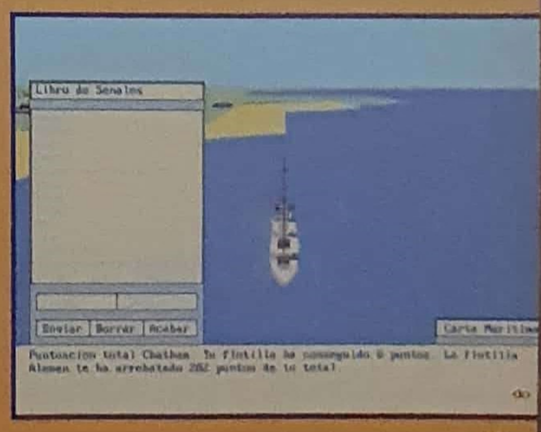




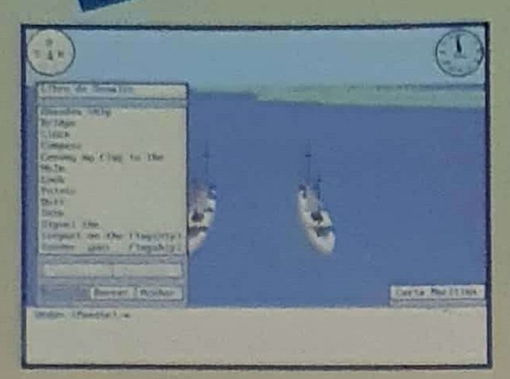


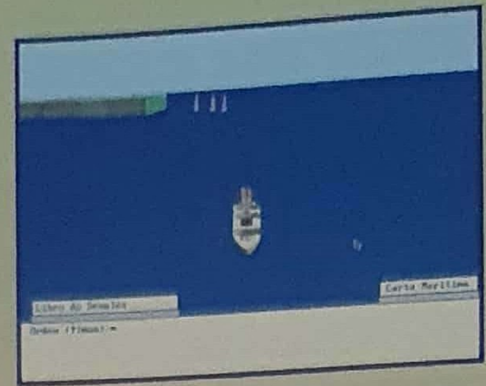


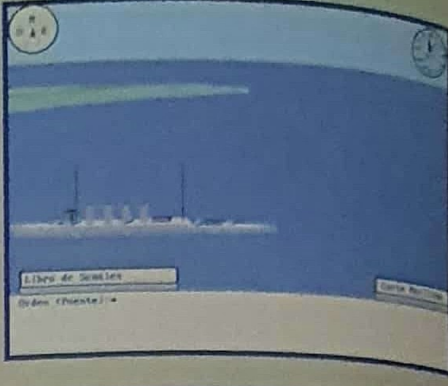
NCIA DEL ARITIMO

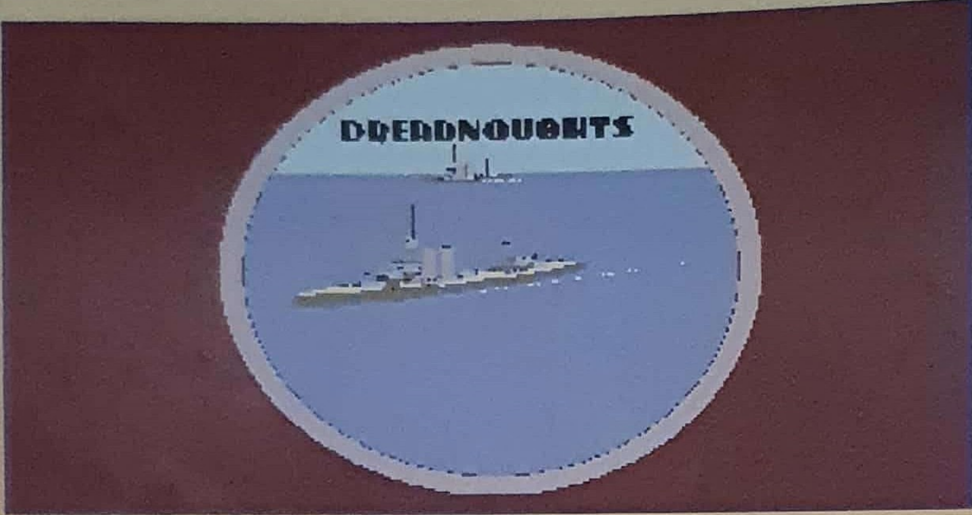


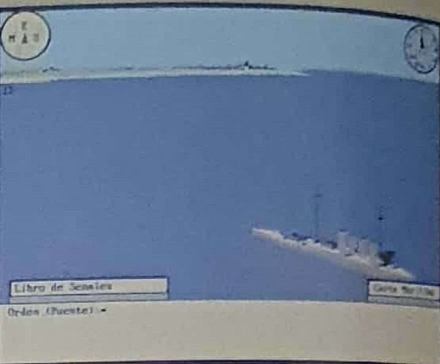












"Acorazados" te hará revivir las grandes batallas de la Primera Guerra Mundial, conviertiéndo en un almirante.

ros hay que tener en cuenta muchos factores. Evidentemente, cuanto más próximo está el enemigo hay mayor facilidad de acertarle... pero también de ser acertados. En este caso hay diferentes niveles de daños o averías y causan distintos efectos.

POSIBLES DAÑOS EN COMBATE.

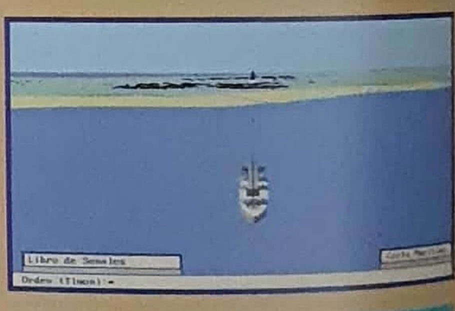
En el caso de sufrir un impacto en el puente del buque, disminuirá su capacidad de reacción a peligros repentinos. Si es en la torre de comunicaciones, éstas deberán realizarse mediante banderas, si hay luz diurna, o mediante lámparas en caso de ser de noche, hasta que la torre esté reparada. Cuando es afectado en sus directores (aparatos ópticos del buque) éste deberá guiarse por otros sistemas menos sofisticados y precisos. Si el daño se produce en los tubos torpederos, los torpedos quedan inutilizados. También pueden ser dañadas las torretas en la que se hayan los cañones del buque, causando pérdidas en las posibilidades de ataque y defensa. Pero los dos puntos más críticos que pueden ser averiados son el timón, el barco quedaría ingobernable, y el pañol de municiones, o polvorín del barco dicho de otra forma, ya que éste saltaría en pedazos causando el hundimiento de la nave.

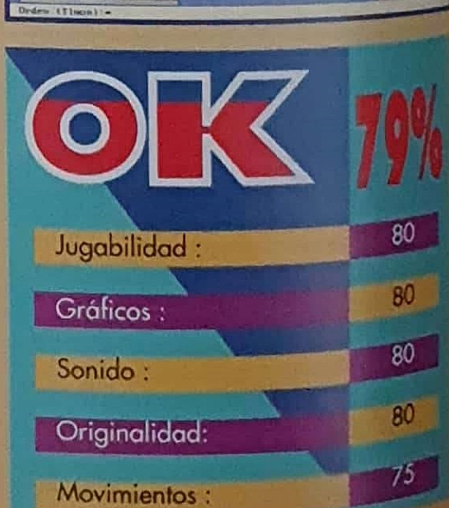
La valoración de la victoria o derrota en este juego puede ser complicada de hacer, ya que cada batalla ha de verse en el entorno histórico de la guerra. Por ello al final de cada enfrentamiento el jugador debe hacer su propia valoración del resultado estratégico de la batalla. No obstante, el juego cuenta con un sistema de puntuación para poder hacer una valoración material de los daños de ambos contendientes. Este sistema toma en cuenta el tonelaje de los navíos hundidos, los daños causados a los que siguen a flote, número de supervivientes y prisioneros rescatados. Según el sistema de puntuación de daños, pueden darse cinco resultados: empate, victoria marginal, significativa, decisiva y completa.

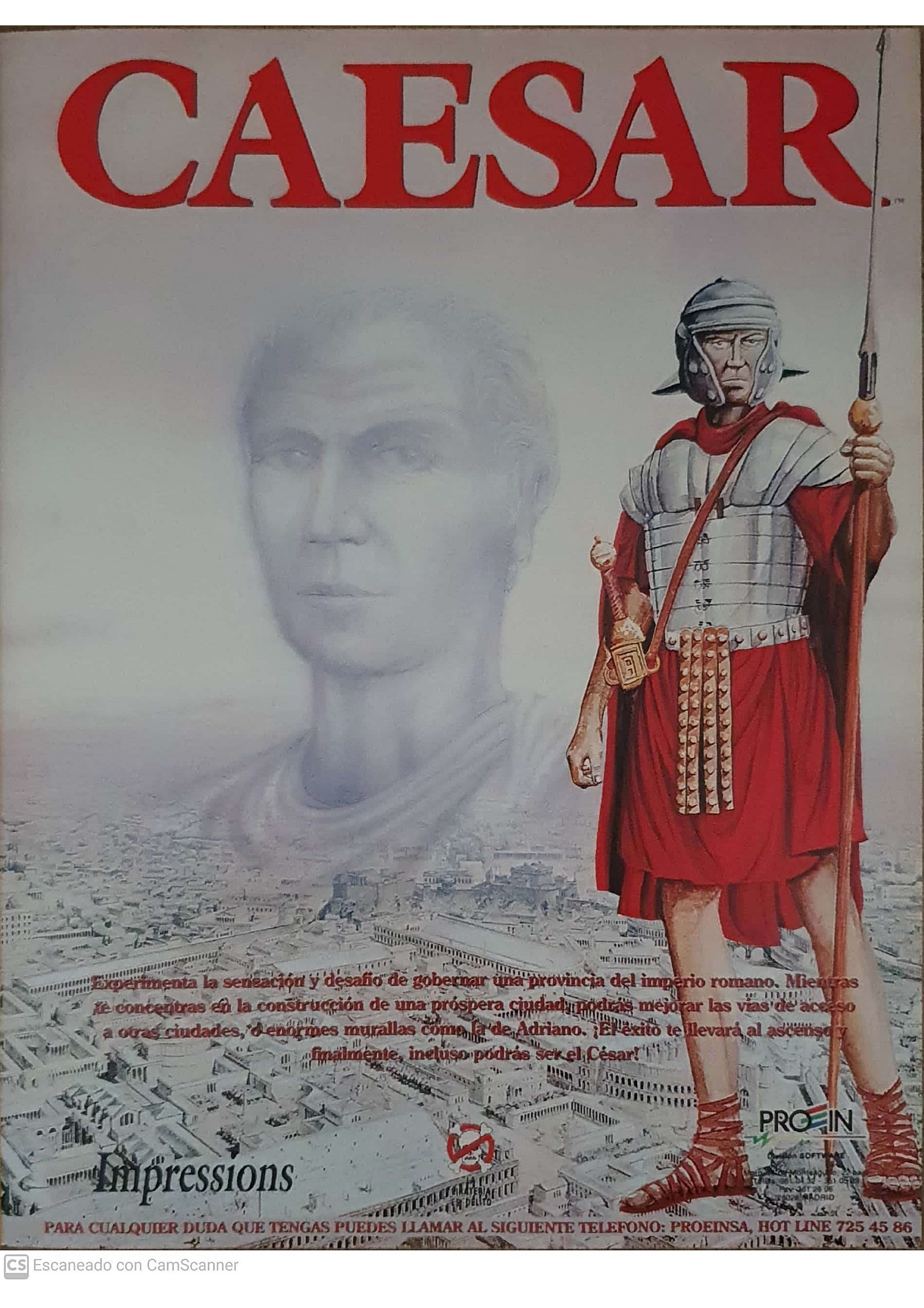
VALORACION DEL JUEGO.

«Acorazados» es un juego realmente complejo y entretenido si se llega a conocer bien. La simulación de las batallas es suficientemente realista, sobre todo si se cuenta con una tarjeta de sonido (Sound Blaster o Sound Blaster Pro) que nos pueda adentrar en el fragor de la batalla. La documentación de Acorazados ayuda a conocer adecuadamente el desarrollo del juego que, por otra parte, está tratado gráficamente en la línea de otros simuladores: sencillamente y sin alardes.

EDUARDO RUIZ DE VELASCO.







Escaneado con CamScanner



- OK Pasarela: BATTLE CHESS 4000
- Compañía: ELECTRONIC ARTS.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA/MCGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER PRO, SOUND MASTER.

LA BATALLA D

"Dios mueve al jugador, y éste la pieza.
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza?"

J.L. Borges

RECORDANDO

Hacía dieciseis años desde que puse mi mano sobre un tablero de ajedrez, cansado de los desafíos sin fin, de librar batallas entre cerebros blanco y negros.

Dieciseis años hasta que, hoy, en el confuso Oriente Próximo, alabastro y marfil, oro y plata fulgurando destellos de cálida ceguera bajo el brillo turco; -vestido con extraños mantos-, un hombre, puso aquel tablero de ajedrez frente a mí.

Encantado por los magos de Constantinopla cuando aquella sucumbió al Imperio Otomano, las piezas concederían un deseo -cualquiera- al mejor jugador.

Incrédulo y desafiante, adelanté mi mano hacia el Rey aúreo. Brillaba caliente bajo el sol del mediodía. Su cautivadora belleza atrapó a una turba agolpada a nuestro alrededor.

- "Su deseo, gran amo". Se dirijió a mí el mercader.

Quería saber el futuro: el futuro del AJEDREZ.

En un segundo, dos mil años... ¿Quién sabe cuántos en unos dias? En mi reloj, estaba impresa la hora y fecha del año cuatro mil. Bajo mis pies, un frágil huevo azul, que se divisaba pequeño desde la estación espacial. Mi nuevo y excitante hogar, tenía ya quinientos años... El retumbar de las potentes voces de un gran coro, llegó hasta mis oídos como nuevo y poderoso. Los mantos de las voces vírgenes, en los que se proyectaban los hologramas de las piezas del ajedrez, me hicieron recordar.

- "Su deseo, amo". Me distrajo la misma voz del mercader que escuché hace un minuto y dos mil años.

Atravesando pasillos y corredores, fui conducido a una gran sala, donde esperaba, en la arena, un translúcido tablero de ajedrez de una belleza increíble. Grande como la vida misma. Porque ¿qué existe en el mundo además del ajedrez? Las perso-





nalidades ocuparon sus puestos: donde antes caballeros, capitanes uniformados ansiosos por batallar; donde obispos, ahora había científicos. En la Edad Media, la Iglesia dió a las huestes un motivo para batallar; en la época donde me encontraba, lo militar iba asociado a la tecnología. Fijas en los rincones, había unas imponentes máquinas cuya apariencia sugería un gran poder de destrucción: ocupaban los lugares

E LAS MENTES





de las torres. El conjunto parecía una versión futurista del legendario Battle Chess jugado en las computadoras personales de finales del Siglo XX, pero ésta era una deslumbrante y nueva visión en la manera de presentar aquel juego milenario.

Envueltos en ricos vestidos, el Rey y la Reina no parecían tan poderosos como aquello que ocupaba el puesto de las torres. Exudando paciencia, su quietud silenció la expectante multitud que aguardaba el comienzo de aquella afrenta.

Mis observaciones se vieron interrumpidas por el clamor de unas trompetas que anunciaban la aparición de alguien -sin duda- importante: precedida por una cálida mirada y la suave sonrisa de su rostro, el rígido porte de aquella que caminaba ataviada con vestiduras reales, indicó su rango y su linaje. A causa de su voz, mi columna vertebral fué un escalofrío: - "Soy la princesa Marcella". Dijo deliberadamente despacio. "¿Estás listo para jugar?" La pausa me pareció una eternidad.

- "¿Es como el ajedrez normal?" pregunté. Olió mi miedo y su sonrisa se convirtió en la de un depredador.

- "Gran Maestro: le toca" me redordó aquella voz familiar.







El juego del ajedrez pese a su relativa antigüedad mantiene imperturbables sus dotes desafiantes e inteligentes que lo encumbraron al primer lugar de los juegos de tablero. "Battle Chess 400" es la muestra de que los tiempos cambian el entorno pero no la esencia.



"Crónicas a la muerte de un cautivo" (Extracto) 26-III-4036





VAMOS A LO NUESTRO.

Este es el ambiente y la magia que rodea la creación de ésta nueva versión del juego de ajedrez.

Porque no soy un aguafiestas, no hablaré mucho a cerca del regalo para los sentidos que es este juego. Entre otras cosas, porque, de muy poco sirve hablar, cuando la realidad supera con creces cualquiera de las cosas que te hayas imaginado o pueda yo contarte a cerca de esta versión del ya conocido juego del ajedrez.





La dificultad más importante a la hora de querer jugar el "Battle Chess 4000" es que necesitarás al menos un 386, y poner a prueba tus conocimientos informáticos, para meterlo en tu ordenador. Necesita memoria expandida de 1024 K Tendrás que hacer virguerías con la memoria, porque ocupa mucha, pero puedo asegurarte que merece la pena. En cualquier caso, en el libro de instrucciones hay algunos consejos para que puedas saltar esos inconvenientes.





Los movimientos pueden efectuarse a través del teclado o del ratón. En ambos casos, son muy sencillos, aunque si utilizas el teclado, debes darle las coordenadas de los movimientos antes de que los pueda ejercitar, y para ello, deberás aprender a nombrar las piezas y los cuadrados, pero eso es fácil.

El sistema de selección de menús es el tradicional de mover con las flechas y pulsar enter. Con la tecla «ESC» podrás abandonar, si es que estás usando el teclado... Para el ratón, bastará con el puntero.









MENUS DEL JUEGO.

Existen 4 menús: ARCHIVO, VISTA, CONTROL y ESPECIAL.

■ **ARCHIVO**: - Trata a cerca del JUEGO NUEVO, CARGAR, SALVAR, QUIEN ERES TU, PREFERENCIAS,IMPRIMIR MOVIMIENTOS y DEJAR JUEGO.

■ **VISTA**: -2/D, 3/D, MOVER, TOCAR y MOVER, MOVIMIENTOS RAPIDOS, SONIDO.

■ **CONTROL**: -CAMBIAR PARTES, AUTOPLAY, SUPERVISOR, MODEM, MOVER AHORA, REPETICION, APRENDER, PENSAR, ETC...

■ **ESPECIAL**:-INSINUAR, ENSEÑAR INFORMACION, TU CLASIFICACION, MI CLASIFICACION, FIJAR TIEMPO, FIJAR RELOJES, DIBUJO, PAUSA, OTROS.

Como ves, desde luego, en lo que a menús se refiere, no le faltan opciones para satisfacer todas tus apetencias.

El manejo es bastante fácil. Ya sólo te falta saber las reglas básicas para poder comenzar a jugar al ajedrez, tales como que es un juego para dos jugadores, uno lleva las fichas azules y otro las rojas. El objeto











del juego es dar jaque-mate al rey del oponente; es decir: llegar a una situación tal de las fichas que, haga lo que haga tu oponente, puedas "comerte" su rey.

Tendrás una pieza por cuadrado, cada uno moverá sólo una pieza cuando le toque en turno. Ninguna pieza, salvo el Rey, puede moverse a través de todos los cuadrados. No puedes capturar tus propias piezas y ninguna de las que captures a tu oponente puede permanecer en el tablero.

LAS PIEZAS :

- **EL REY**: puede moverse a través de un cuadrado en cualquiera de las direcciones a lo largo y ancho del tablero, salvo en aquellas donde haya alguna otra pieza.
- **LA REINA**: puede moverse en diagonal o en cruz a través de todo el tablero. Es la pieza más ofensiva. Siempre hasta donde haya un obstáculo.
- **EL ALFIL**: puede moverse en diagonal. Su límite: otra pieza en su camino.
- **EL CABALLO**: puede moverse horizontal o verticalmente en forma de "L" avanzando dos casillas para el poste "I" y una para la base "_" de la "L" - LA TORRE: horizontal o verticalmente hasta que encuentre un obstáculo.
- **EL PEON**: se mueve en diagonal, siempre hacia adelante y avanzando una sola casilla cada vez.

En el manual se te explicará lo que es el ENROQUE o la jugada EN PASSANT, etc.

El juego tiene tres cuerpos:

APERTURA: desde el comienzo hasta el decimoquinto movimiento. Es crucial por la coordinación y la organización de las que resultará la base para la victoria final: debes avanzar lo máximo posible.

MEDIO: el ataque es crítico y debes estar a la ofensiva. Concéntrate en capturar piezas y adelantarte para ganar terreno. Así podrás planear detalladamente el ataque final.

FINAL: Habrá relativamente pocas piezas en el tablero. La figura del Rey adquiere la mayor importancia. Uno o dos peones podrán convertirse en reina.

Como te quedarán pocas piezas, las que resten, adquirirán mayor importancia, así pues, sácales el mayor rendimiento. Debes terminar por dar jaque-mate al rey de tu adversario. Entonces ganarás.

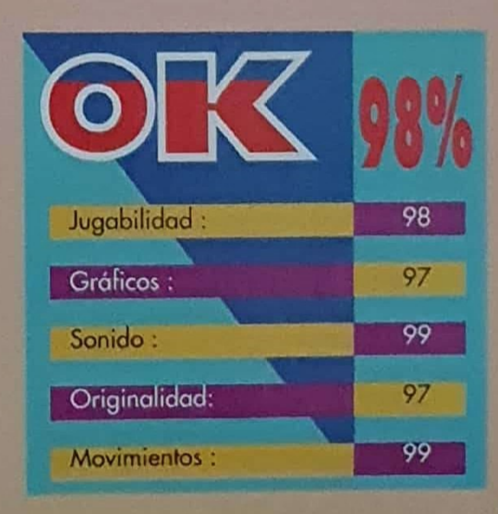
CONCLUSIONES.

La opinion personal que me merece ésta acertada versión del juego, es que, aunque pueda parecer a primera vista una perogrullada, lo mejor es que adquiráis el juego y lo comprobéis por vosotros mismos. Y es que no me queda otra solución que decirlo así. Si verdaderamente sois amantes del ajedrez, éste juego es a él, como las fresas con nata a los amantes de la nata o de las fresas.

Y es que no se pueden pedir mejores gráficos ni más logradas posibilidades para llevar a cabo vuestras estrategias, que aquellas que se os darán en "Battle Chess 4000". No hay comparación con las otras versiones porque es una concepción totalmente distinta y revolucionaria.

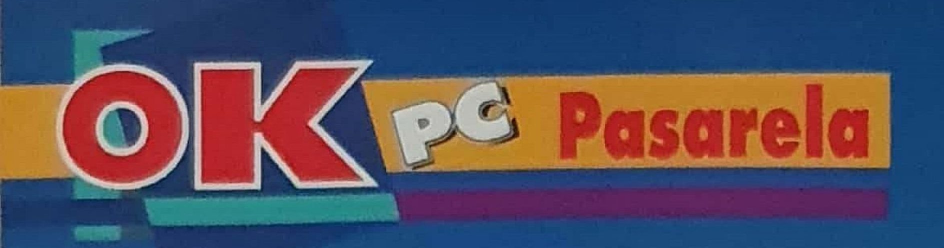
Con creaciones tan sumamente brillantes como ésta de Electronic Arts, yo me siento especialmente privilegiado porque gracias a mi trabajo, he tenido la oportunidad de ser una de las primeras personas que han disfrutado de éste plato exquisito.

Jose Villalba Medina.

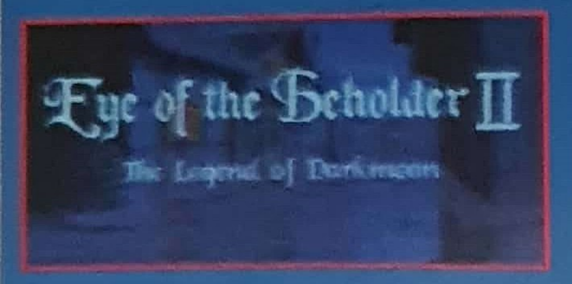


OK 98%

Jugabilidad :	98
Gráficos :	97
Sonido :	99
Originalidad:	97
Movimientos :	99



- OK Pasarela: EYE OF THE BELHOLDER II
- Compañia: SSI.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER.







No, no es ninguna equivocación la comparación con el refrán original. Si estamos acostumbrados a que en la mayoría de las veces, las segundas partes no cumplen las expectativas de su lanzamiento, por una vez, podemos contemplar que se rompe la regla. "Eye of the Beholder II" es simplemente un programa genial.

SEGUNDAS PA
SIEMPRE FUE

Enhorabuena a los fanáticos del rol. He aquí su programa para esta temporada, y es que con todo el aluvión de novedades que van a caer para nuestros sedientos cerebros, EOBII es sin duda, algo a tener muy en cuenta, tanto que ya está en mi lista de juegos de rol preferidos. Sus mejoras con respecto al programa original son bastantes, y pese a mantener la linea original en algunos aspectos, el balance de lo realizado se inclina hacia el lado mÒs favorable.

LAS NUEVAS BONDADES

La fantasía que se abarca en EOBII desborda en su mayor parte a su predecesora.

Nuevas situaciones, nuevos escenarios, nuevos personajes y algún que otro objeto que se añade al viejo inventario, representa cambios que eran obligados si se quería alcanzar un éxito de similares condiciones a la de su versión anterior.

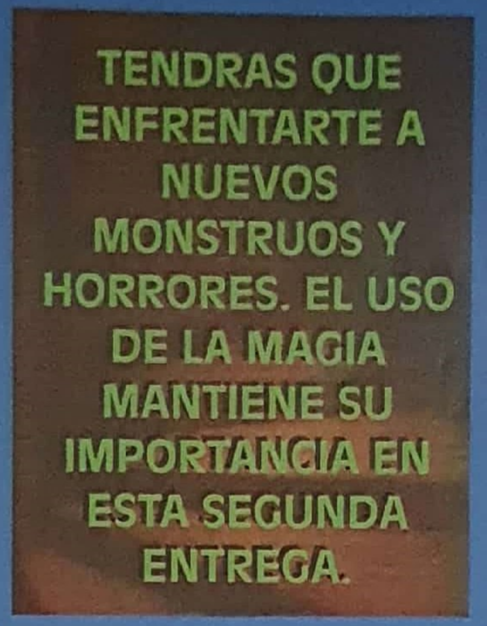
Buena calidad gráfica y apuntes de historia valedera para la realización de un buen libro, serán los ingredientes definitivos de esta saga de SSI.

Primero, antes de comentar sus bondades, diremos que al ser ser una segunda parte, y aunque está muy bien realizada, sobre todo en lo referido al valor de toda su nueva esencia gráfica, si dominaste la primera parte (en esta misma sección te dijimos cómo), moverte en el mundo de EOBII no debe ser muy complicado para un experto jugador como eres. Es tal la dependencia entre estos programas, que podemos transferir nuestro equipo de la primera parte, a la segunda, se conservarán un montón de objetos y experiencia, que es lo importante. Este, si es un detalle a agradecer.

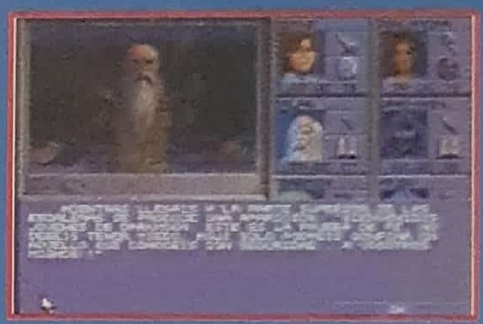
Al igual que en el anterior juego, la animación debería haberse mejorado ya que, debido a su confección, a veces nos impide movernos con la suficiente ligereza para escapar de algun monstruo o un foso que se abre a nuestros pies. Realmente un verdadero "problemilla" para el experto "rolero".



La parte visual del juego ha mejorado en cuanto a poder gráfico, aumentando de gran forma el valor del producto.



















BUENAS



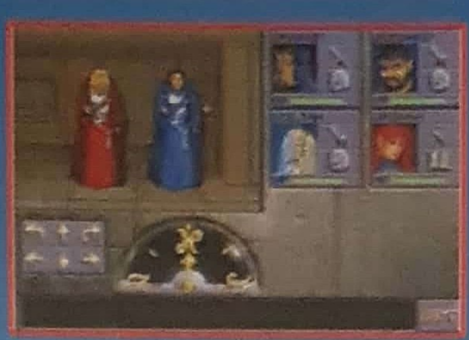
UN GRAN JUEGO

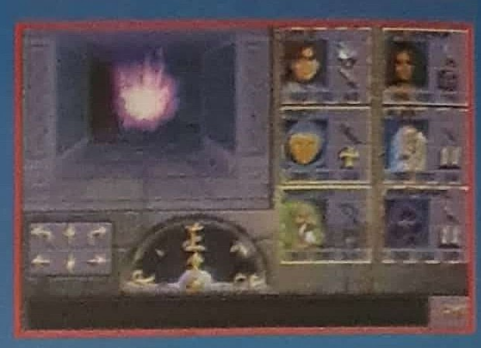
De positivo tiene mucho. Los gráficos son muy buenos, haciendo punto aparte en lo que se refiere a la escena de presentación que realmente es de película. Los efectos sonoros están muy logrados, así como la música que nos acompaña en algunos momentos del juego. Y es ahí donde radica la mayor virtud del juego: el ambiente, la sensación de que uno está allí, matando bichos, lanzando hechizos y buscando tesoros. La perfecta combinación entre imagen y sonido puede lograr el adecuado escenario por el que se mueven la mayoría de este tipo de juegos: medieval fantástico, heróico o como quieras llamarlo. Aquí, el equipo de SSI se merece matrícula de honor.

El interface del usuario ha sido mejorado. Y si nos habituamos a manejar con el teclado el movimiento del grupo, y con el ratón, todas las acciones que queramos realizar, nos será más fácil el control de nuestro grupo.





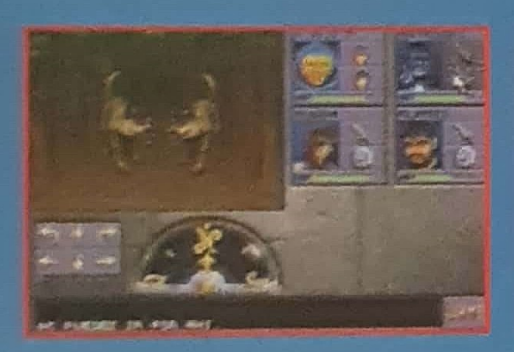




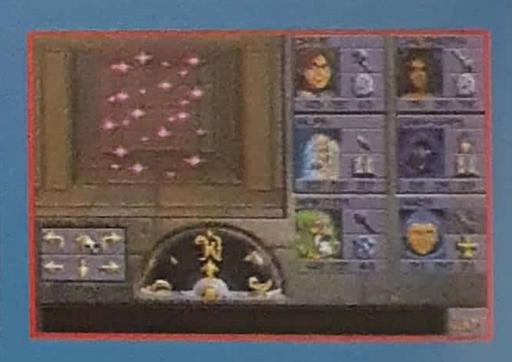
Dejando la técnica aparte, debemos destacar la gran extensión en la que podemos movernos. El número de hechizos permanece como en la primera parte, aunque hay algunos que son nuevos, y otros que se han abandonado. Las armas son las mismas, así como las tablas de daños y de experiencia. Al fin y al cabo, el programa sigue las normas de un juego de mesa.

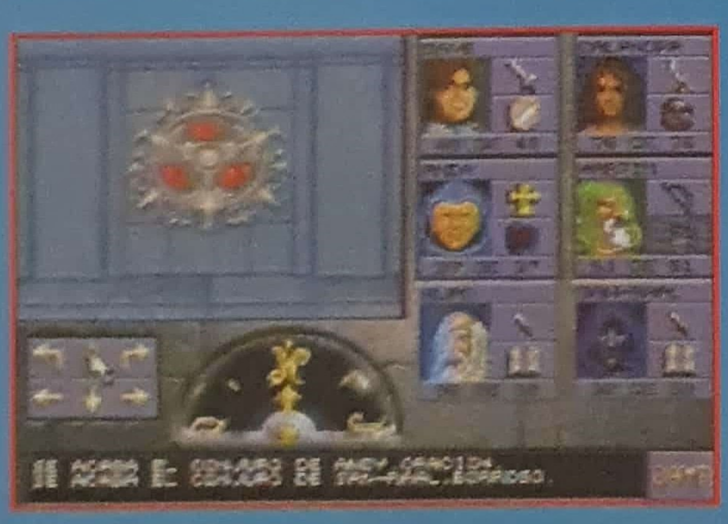
EL GRUPO

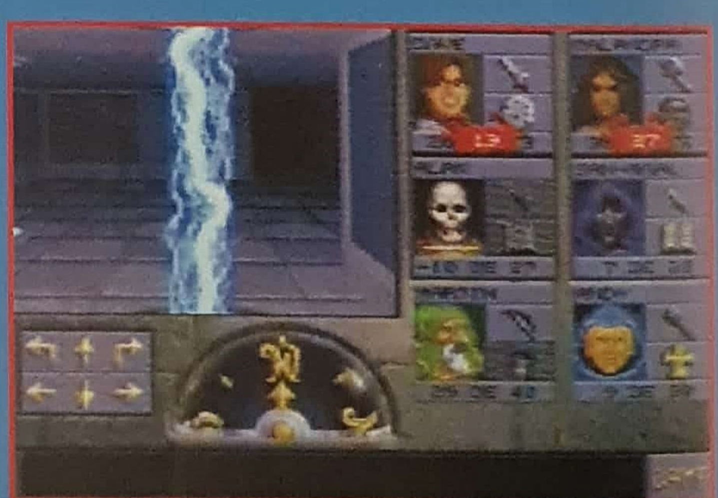
En la creación del grupo, y debido a esas normas, podemos hacer trampa como en la primera parte, y tener un equipo potente desde el primer momento. Para ello, debes pulsar el apartado "REROLL", hasta que tu personaje tenga cerca de 50 puntos de vida, (un poquito menos si es un mago) y después con "MODIFICAR", para subir al máximo las características de cada personaje. Luego los miembros del grupo deben ser como los de la primera parte, un paladín, un guerrero-ladrón, un mago y











un clérigo. Todos deben ser humanos menos el ladrón que tiene que ser un dwarf. Es una recomendación mía.

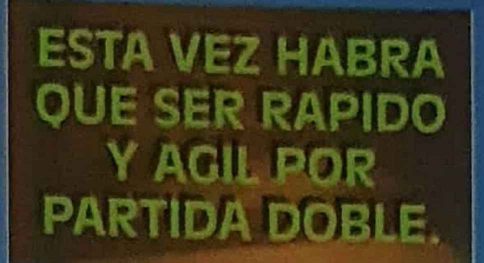
Realmente podéis crear el grupo que queráis, ya que el programa permite una amplia variación en el tema. Pero si escogéis este grupo, podéis obtener más puntos de experiencia de una forma rápida. Los elfos no son recomendables, pues no se les puede resucitar, y dada la dificultad del programa, donde la muerte de algunos de nuestros miembros será bastante frecuente, un personaje elfo puede llegar a convertirse en un estorbo.



LA DIFICULTAD

La principal característica de EOBII, no es ni su genial ambientación, ni su historia, ni su extensión. Es simplemente su dificultad. No sólo el número de enigmas ha aumentado. Su realización nos va a traer un montón de problemas, ya que se han pensado "con muy mala uva", y alguno nos llevará al suicidio. También la agilidad y la rapidez de nuestro grupo es vital, para evitar caer en alguna trampa. En esto, EOBII aventaja a muchos juegos, que solo se preocupan en la estrategia, y dejan a un lado el combate y otros elementos típicos del arcade, y viceversa. De todas formas, EOBII es un juego de rol, con las características típicas del género, y por supuesto, no es un arcade ni una aventura gráfica.

Ya por último, comentaros que nuestro objetivo en el juego es un perverso elfo drow llamado Dran Draggore. El y otras fuerzas del mal se han instalado en el Templo Darkmoon. Su plan es arrasar



nuestra querida ciudad de Waterdeep, a la que ya salvamos en la anterior ocasión. Nuestra obligación es detenerle. Y no será tarea fácil.

Ya sabéis, colocaros vuestras armaduras, afilad hachas y espadas, desempolvad viejos libros de hechizos, y encaminaros por el bosque hasta el Templo Darkmoon.

Unos lobitos que dan lástima, encarnarán a los primeros enemigos pero, como era de esperar no serán nada para vosotros. Los nuevos monstruos que encontraréis dentro del Templo tendrán por única e inestimable pretensión que paséis a formar parte de los ácidos de sus repectivos estómago. Espero que no se lo permitáis y podáis nuevamente librarnos de esta singular amenaza en la que nadie es quién es y ninguna situación parece realmente lo que puede llegar a ser.

Waterdeep, año 10 de la Caída del Beholder.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO







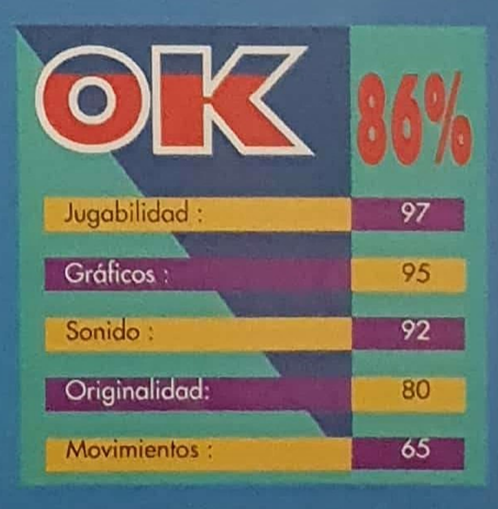




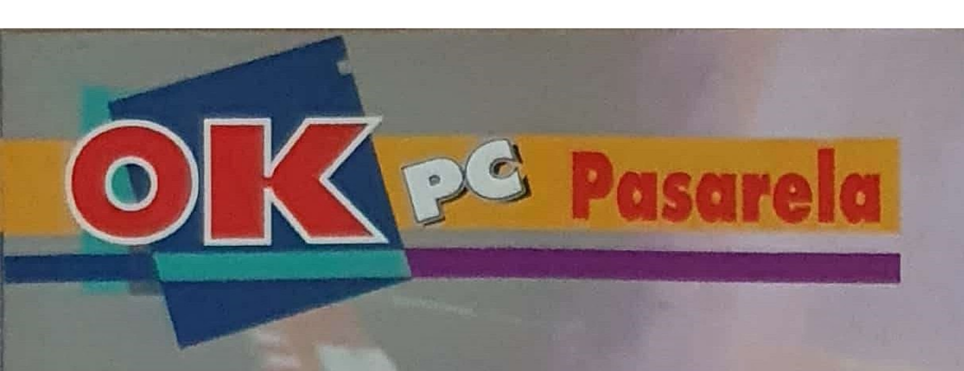
Los personajes que seleccionemos deberan reunir ciertas caracteristicas esenciales para sobrevivir en el terrorifico laberinto del Castillo de Darkmoon.







Jugabilidad :	97
Gráficos :	95
Sonido :	92
Originalidad:	80
Movimientos :	65



LAS REBE

- OK Pasarela: X-WING.
- Compañía: LUCAS ARTS.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNBLASTER.

Tras la batalla de Yavin las fuerzas rebeldes se han distribuido a lo largo de la galaxia con el fin de poder debilitar a las restantes fuerzas del Imperio. Desde la estrella de combate "Independence" la luz de la libertad resplandece con más fuerza que nunca...

"X-Wing" es, en un principio, un simulador de vuelo espacial donde han sido recreadas todas las ingenierías básicas de la saga galáctica. Desde este momento podemos afirmar que los fanáticos de la trilogía verán colmadas sus aspiraciones de revivir las aventuras del joven Skywalker.

Ahora, tras la emoción inicial, nos internaremos en los caminos de la fuerza...

EN LOS CONFINES DE LA GALAXIA

"X-Wing", por fín, ha llegado. Tras mucho esperar y elucubrar, el último, por el momento, producto de la factoría Lucas, "made in Star Wars", llega con toda la fuerza del original.

ABROCHENSE LOS CINTURONES

Una vez que hayamos visto la alucinante introducción del juego seremos transportados hasta el "Independence", la estrella de combate insignia de la flota rebelde. Una vez allí, dispondremos

PRESENTACION







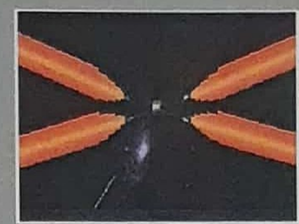


ALAS DE LA
...ELION

ATAQUE

Aquí tenéis un claro ejemplo de las duras batallas, a cara de perro, de las que podréis disfrutar con este sensacional "X-Wing". Impresionante.





Los ataques sobre los destructores espaciales serán totalmente alucinantes y espectaculares y la verdad es que la sensación es bastante pareja a la de las películas. Mirad atentamente a vuestra pantalla porque podréis ver claramente los puntos débiles donde podréis atacar.



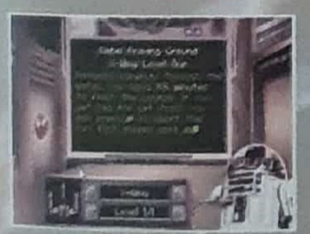


de toda la información y opciones necesarias para convertirnos en unos verdaderos pilotos estelares.

Porque "X-Wing" es ante todo un homenaje a la saga de donde han sido sacados todos sus elementos. Desde las lanzaderas que nos transportarán, a la velocidad de la luz, de un lugar a otro de la galaxia para "guerrear" en los combates históricos al estilo de "Chuck Yeaguer Air Combat" (desde las guerras Clone hasta la batalla de Yavin o los rescates de Calamari) o en las guerras totales (contra el Imperio con tres "Tour of Duty" distintos) o en los campos de entrenamiento, hasta los aparatos Imperiales y toda su cohorte de cazas y bombarderos que le rodean

En este juego podremos entrar sobre las lineas enemigas, utilizando el mismo armamento que fuera utilizado en las películas, recibiendo los mismos mensajes o realizando las mismas maniobras. Todo, absolutamente todo, ha sido sacado de las películas por lo que vuestra mejor arma, aparte de ojear el completo manual que

MODO "TRAINING"





Como en todos los órdenes de la vida, la experiencia necesita de muchas horas de entrenamiento, es decir, que para ser unos verdaderos pilotos estelares, tendréis que practicar, al principio, un poco.
En esta ocasión se tratará de entrar por una serie de puertas a la vez que destruimos con nuestros láseres unos determinados objetivos, estáticos.

TIE FIGHTER





LAS VISTAS DE LOS CAZAS ESTELARES

Un determinado grupo de letras os permitirá acceder a cualquier vista, lateral, frontal o trasera, del caza que pilotéis. Al igual que ocurriA con los mapas de las misiones, un perfecto conocimiento de éstas puede ayudaros a vivr con más emoción vuestras partidas.

● ALA-X



● ALA-Y



● ALA-A





HIPERESPACIO

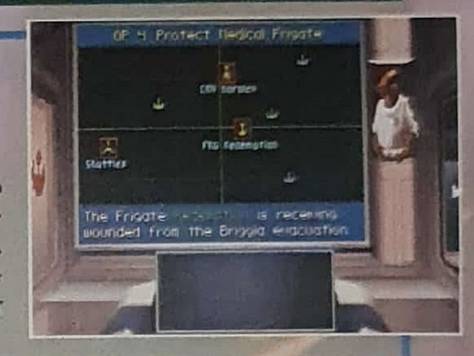
Si decidimos dar fin a nuestra misión por la evidente "paliza" que nos están propinando las tropas Imperiales no tenemos más que pulsar la tecla "H" para volver a nuestra nave nodriza.

DENTRO DEL "INDEPENDENCE"



Una vez que consigamos pasar los controles establecidos podremos acceder al interior de la nave. Así podremos elegir entre revivir un combate histórico, hacer lo propio con un conflicto serio y actual o coger experiencia en los campos de entrenamiento estelares.
Tampoco os olvidéis de ir a la "Tech room" para visionar los datos técnicos de las naves enemigas o ver vuestra misión paso a paso, con todo lujo de detalles, para ver lo fallos cometidos.

LOS MAPAS DE LAS MISIONES



Aunque estemos rememorando una vieja misión o estemos dentro de un "Tour of Duty" nos será explicada la misión de una manera muy fácil y gráfica. Estaros muy atentos porque muchos de los posteriores problemas en el combate los podréis solucionar con un perfecto conocimiento de la situación.

acompaña al juego, es visionar los videos de la trilogía y aprender sobre el terreno las argucias necesarias para abrirse paso entre los mejores.



De todas maneras, y entre otras muchas cosas, el programa nos permite acceder a todos los datos técnicos de los ingenios voladores, tanto del Imperio como de la rebelión, y ver la película de las misiones desde cualquier posición del universo conocido. Total.

Y esto, de verás, es un simple botón de muestra de lo que el programa ofrece...

REMEMORABLE

"X-Wing" está dedicado a los fanáticos de "Star Wars", eso está claro, pero también,



VIDEO GRABADO DE LAS MISIONES

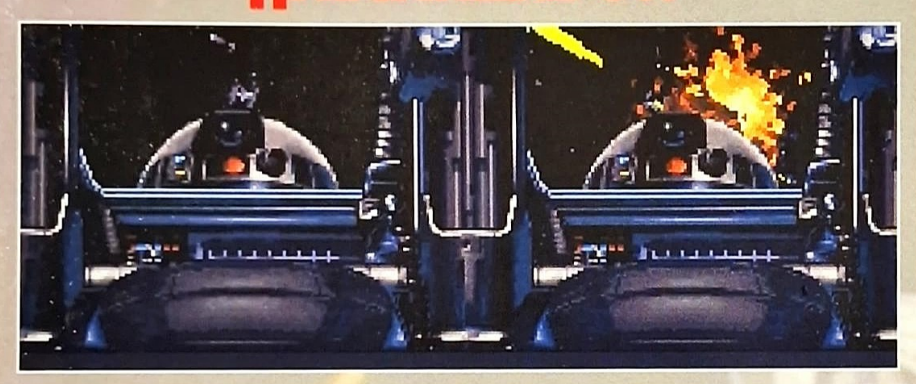






Para grabar la película de la misión no tenéis más que pulsar la tecla "C" para activarla y otra vez para desconectarla. Así de fácil.
Al final de la misión, ya venzamos o perdamos, podremos verla o grabarla para posteriores visionados. Leeros bien las instrucciones porque podréis ver el desarrollo de la partida desde cualquier punto de la galaxia, ya sea objetivo, enemigo o aliado.

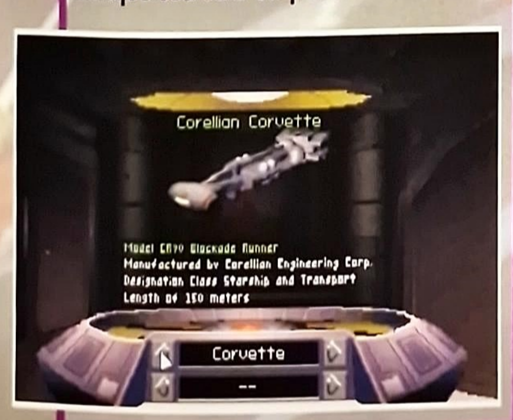
¡¡ALCANZADO!!



En esta imagen podéis ver al pobre de R2-D2 cómo es alcanzado por los certeros disparos de los TIE Fighter Imperiales.

TECH ROOM

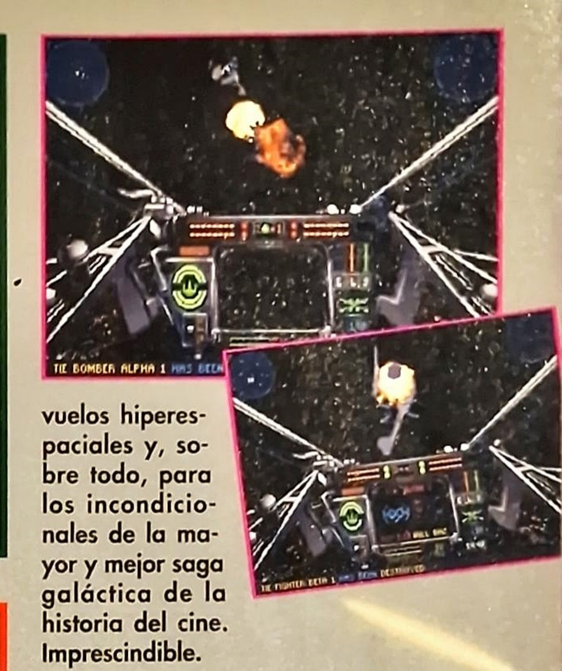
Si queréis estar informados y saber cuales son los puntos claves de vuestros enemigos no tenéis más que introduciros en esta sala para poder acceder a toda la información logística de la Alianza. Siempre es necesario estudiar, aunque sea sólo un poco.



no hay que olvidarlo, a los amantes de la simulación pura y dura. Este revoltijo de naves, láseres y cruceros espaciales merece la pena ser jugado para poder gozar con sus efectos de sonido (digitalizados directamente desde las películas), las pasadas de los TIE Fighters, los láseres que buscarán nuestro fuselaje a la vez que hacemos varias pasadas sobre la superficie de los cruceros Imperiales, los "beeeps" entrañables de R2, las perfectas recreaciones de las carlingas de los cazas... ¡Bufff! Es para sudar.

Este juego es así, para amantes de los vuelos hiperespaciales y, sobre todo, para los incondicionales de la mayor y mejor saga galáctica de la historia del cine. Imprescindible.







J.L. "Skywalker

FILM ROOM

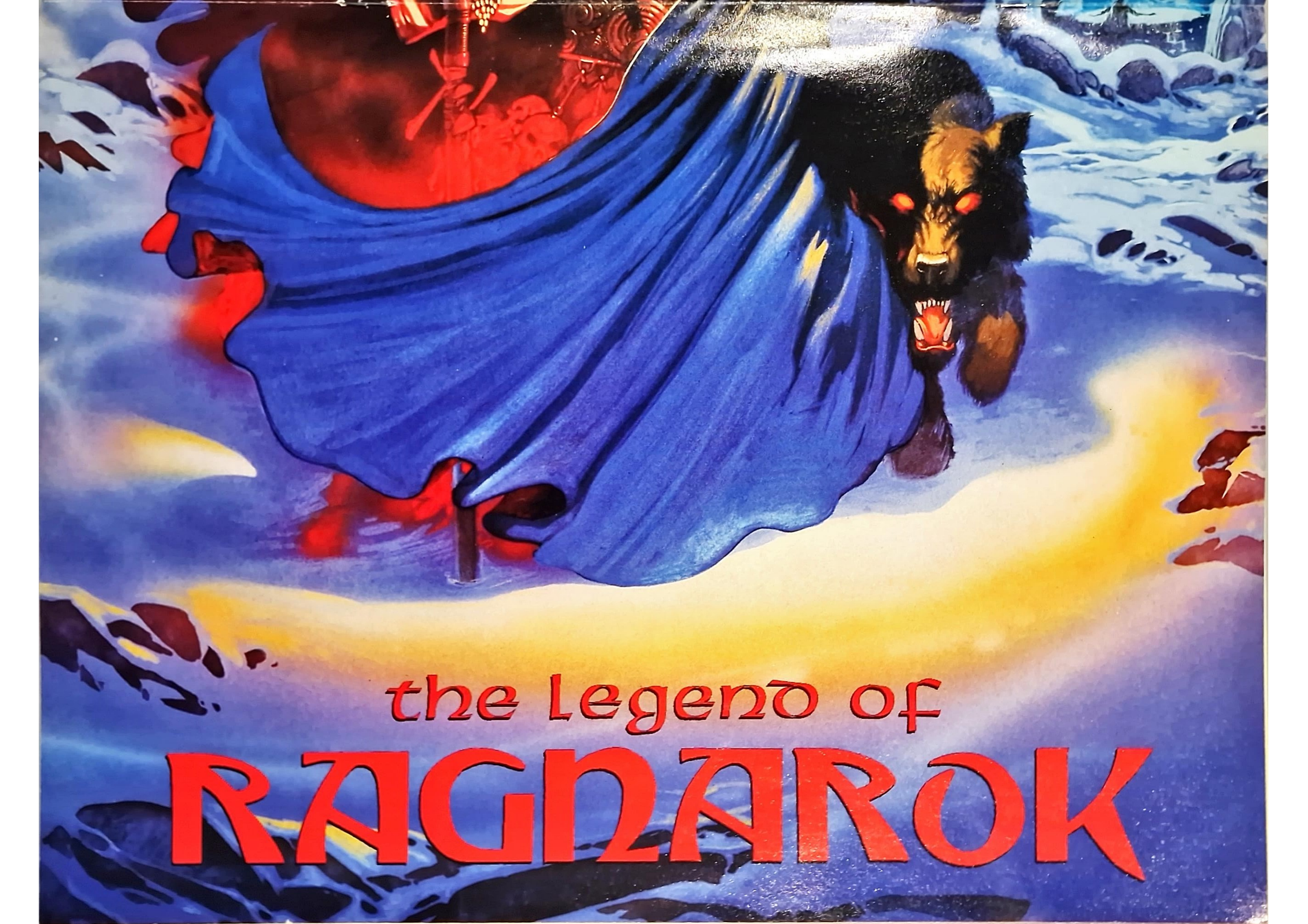


Si tenéis la previsión de conectar la cámara al iniciar la misión tendréis la oportunidad de poder grabarla y volver a verla cuantas veces queráis para daros cuenta de los fallos cometidos. Son muy útiles y, sobre todo, espectaculares.

OK 90%

Jugabilidad :	89
Gráficos :	88
Sonido :	90
Originalidad:	85
Movimientos :	88


OK PC
DRO SOFT

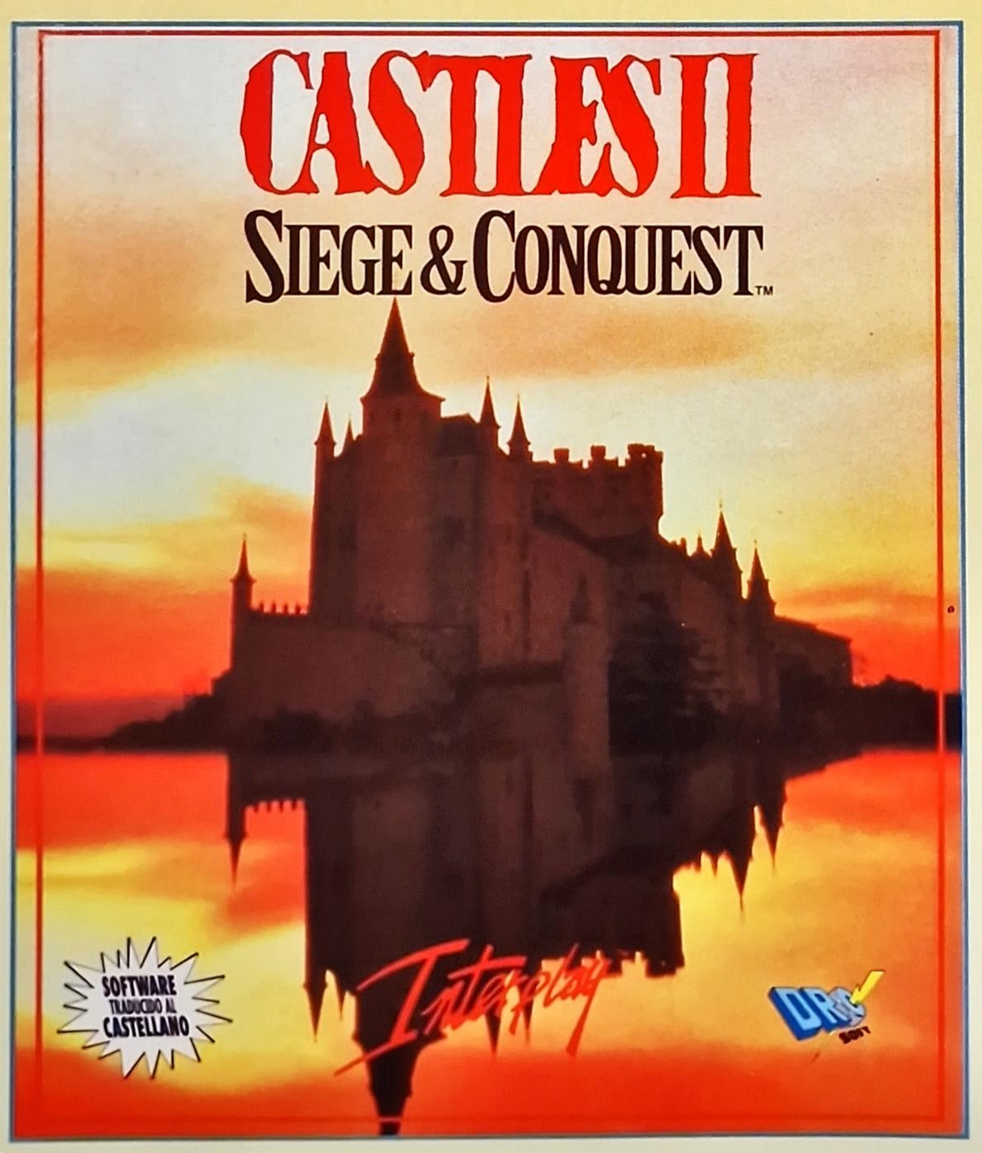

the legend of
RAGNAROK



- OK Pasarela: CASTLES II, Siege & Conquest
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, SOUND MASTER.

LA CONQUIST TODA COSTA

Ser noble, en la antigua época feudal, no era tan fácil como podía parecer a primera vista y los entresijos que se daban en aquella época les dar[illegible] vueltas a los "culebrones" actuales. Partiendo de un papel como modesto señor feudal en la Francia del siglo XIV, deberás intentar llegar a lo más alto, a Rey.

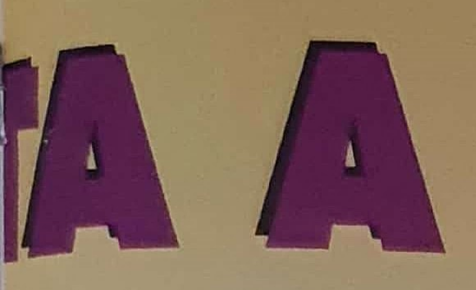




UN POCO DE HISTORIA

El juego es un compendio de estrategia militar, política y administrativa, debiendo atender las necesidades de tus dominios en esos tres aspectos. Los hechos históricos que atañen al juego son :

- En 1.302 Felipe IV reúne la primera Asamblea general de estados precursora del Parlamento francés.

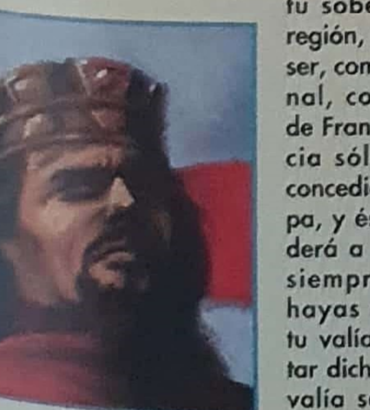


- De 1.309 a 1.377 el Pontificado de Avignon.
- Entre 1.328 y 1.350 reinado de Felipe VI (el primero de los soberanos Valois), la guerra de los cien años entre Inglaterra y Francia.
- Por último, El Gran Cisma (1.378-1.417) de la Iglesia provocado por la elección simultánea de dos papas, uno en Roma y otro francés lo que provocó una multitud de problemas.

Todos estos acontecimientos afectan a tu misión, pero la acción comienza el 1 de enero de 1.312 para llegar a su conclusión de tres a diez años más tarde, por lo que debes prestar principal atención a los acontecimientos que se dieron antes de la guerra de los 100 años y que tuvieron como protagonistas a una serie de nobles afincados en Francia, los cuales se dedicaron a ampliar sus territorios invadiendo los enclaves vecinos, todo ello para adquirir mayor poder en Francia y así poder acceder a la corona.

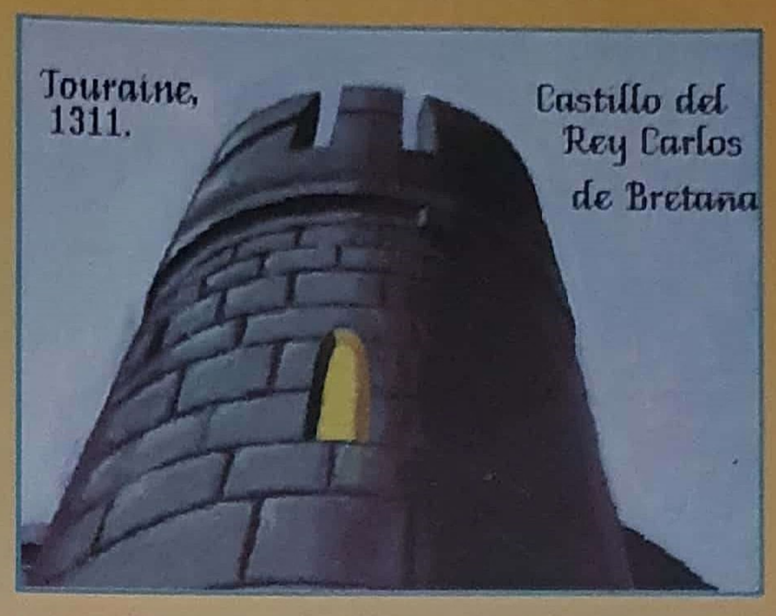
LLEGAR A REINAR

Tu misión será encarnar a uno de estos nobles e ir conquistando tierras para situar en ellas tus castillos como prueba de tu soberanía en la región, para llegar a ser, como objetivo final, coronado Rey de Francia. Esta gracia sólo podía ser concedida por el Papa, y éste sólo accederá a otorgárnosla siempre y cuando hayas demostrado tu valía para ostentar dicho cargo. Esta valía se representa



en puntos y se incrementa a medida que destaques en las diferentes facetas del juego.

La competencia es férrea, y van a ser siempre cinco los señores feudales que estarán guerreando entre sí. Tu controlarás a uno de ellos y el ordenador a los cuatro restantes, incluyendo al Papa.



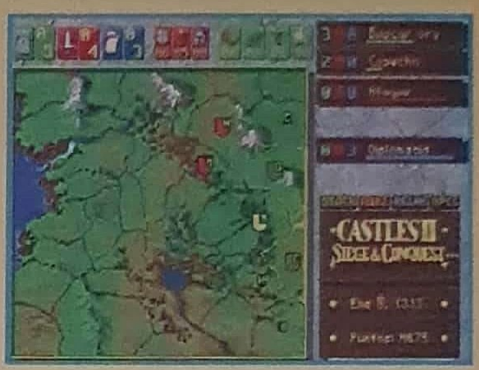
COMENZAR A JUGAR

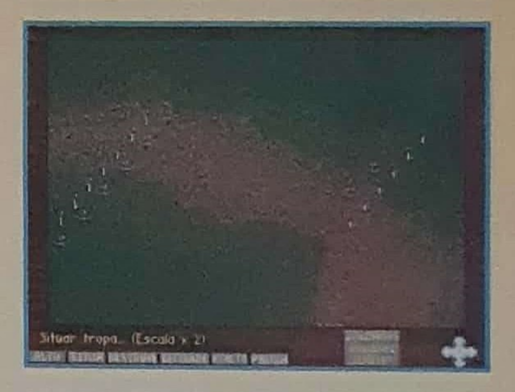
Lo primero que debemos hacer, al comienzo de una partida, es configurar los factores que van a influir en el juego. Tales son (aparte de los ya conocidos de jugador, música, dificultad, etc...), la distribución de los materiales en el territorio (cosa que afecta directamente a la economía de los castillos que se encuentren en la zona), el activar o desactivar acontecimientos y si deseas combates tácticos. Estas tres últimas opciones son básicas para el desarrollo de una partida y debes meditarlas antes de aventurarte a la conquista. De lo contrario, te podrías encontrar con la desagradable sorpresa de que tus rivales se hallen en condiciones muy superiores a las tuyas e impidiendo con facilidad que progreses en tu avance.

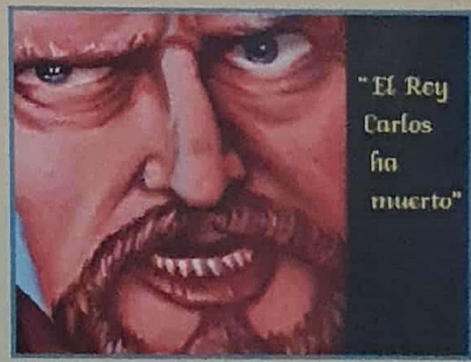
El reino que se puede conquistar se subdivide en 36 territorios que vienen perfectamente cartografiados en la pantalla principal del juego. Todo comienza en el manejo de un pequeño reino que es seleccionado al azar por el ordenador.

La primera acción a realizar será la observación de todos los indicadores de estado para poder valorar con que potencial partimos. Nada más sencillo, bastará con fijarse en la cantidad de recursos (materias primas) con que se cuenta y el tamaño de tu ejército. Además posees una ventana en la parte inferior derecha de la pantalla, donde aparece información puntual sobre el estado general del territorio seleccionado.

La forma de actuar se resume en la realización de tres tipos de tarea : Políticas, Administrativas y Militares. Cuando encomiendes cualquier tarea, ésta llevará consigo un tiempo de ejecución, que será mostrado en forma de pequeñas barras indicadoras (una para cada tipo de tarea), y una serie de puntos de experiencia (cuya cantidad depende de la importancia







del cometido). Cuando concluya la misión o tarea encomendada, si ha finalizado con éxito, se te añadirá cierto numero de puntos al marcador de puntos de experiencia para ese ad campo.

Por ejemplo, si deseas invadir un territorio, primero seleccionas realizar una ta-

rea de tipo militar, apareciendo de esta manera todos los tipos de actuaciones militares que puedes realizar y los puntos de experiencia que necesitan cada una un de ellas. Seleccionando invadir, luego habrá que indicar qué territorio vas a conquistar y empezaran a transcurrir los días. Al finalizar la acción, si ésta concluyó con exito, el marcador de experiencia militar se incrementará, pudiendo optar a cometidos mayores.

TAREA TRAS TAREA

La mejor forma de ver como es el desarrollo del juego, es explicar las tareas que puedes desempeñar en él, así que comencemos con las administrativas. Las tareas administrativas son las que proporcionan una fuerte infraestructura a tus dominios, además de servir de soporte a otros tipos de tareas como pueden ser las militares. Las principales funciones administrativas que puedes realizar son: recolección de alimentos, talar madera, extraer hierro, refinar oro y por supuesto construir castillos.

Cada territorio tiene sus reservas específicas de recursos naturales, pero no por haberlo conquistado pasan automáticamente a formar parte de tus almacenes , sino que, por contra, deberás encargar la tarea administrativa de extracción o recolección para lograr dichos materiales o alimentos.

Se puede dar el caso de que en determinadas circunstancias necesites mejorar rápidamente tu economía, para lo cual tienes la opción de mercado negro, en el que podrás obtener el producto que precises pagando por él tres veces más con otro que te sobre, pero ten precaución porque en este método si tienes el reinado con poco control, puede resultar un fraude.

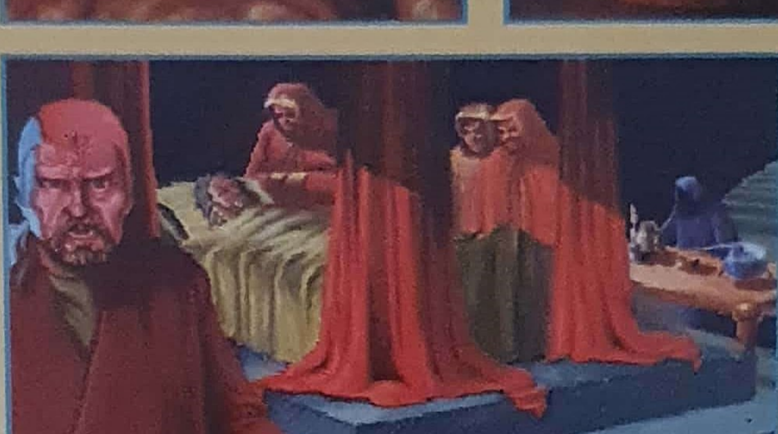
Para tener controlados tus dominios y evitar sublevaciones, lo mejor es construir un castillo. Esta opción es la más extensa de todas con las que cuenta el juego, pues trae adosada un editor con el que podrás edificar castillos diseñados por ti.

Lo primero es elegir el territorio en el que lo quieres construir y dentro de él, seleccionar una zona despejada donde asentar la planta de la fortaleza. Se prosigue colocando la bandera y la torre de homenaje que corresponden al corazón del castillo y que si en alguna batalla el enemigo consiguiera alcanzarla habrías perdido el castillo. Después se comienzan a levantar las almenas y torreones del castillo rodeando a la torre de homenaje para impedir que el enemigo la alcance. Existen varios tipos de muros y torres con distintos grosores pero que si bien los más fuertes desempeñan mejor las tareas defensivas también se tarda más en su construcción.

Según la calidad y cantidad de estructuras (muros, almenas, torres, etc...) que hayas utilizado en la construcción de la fortaleza, así será la asignación de puntos correspondiente y, dependiendo de ésta, el castillo podrá servir para unos fines u otros. Cuando finalice la obra y el castillo esté definitivamente asentado aparecerá un símbolo en el territorio indicativo de la existencia del mismo.

Con esto terminan las tareas administrativas y pasamos a las militares.





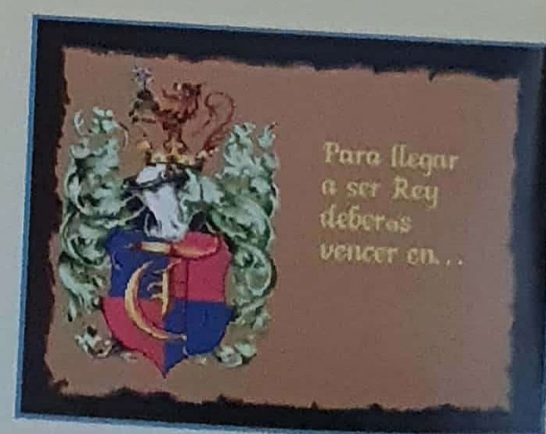
A la muerte del rey, ocuparás el trono para aumentar tus posesiones, de lo contrario tus enemigos jamás te perdonarán y la cara del verdugo será lo último que verás en esta vida.

MILITARES

Las funciones militares se basan en organizar un ejército potente y utilizarlo estratégicamente para conquistar y arrebatar territorios, sin dejar de lado las necesidades armamentísticas y de intendencia.

El ejército lo constituye la infantería, los arqueros y los caballeros. Pero ninguno de ellos lucha por amor al arte, por tanto, tu primera tarea militar consiste en reclutar hombres. Para ello deberás elegir el arma (infantería, arqueros o caballeros) que quieres aumentar, tener en cuenta la cantidad de oro y suministro de alimentos que requiere cada incorporado (relación que viene descrita en el manual) para poder pagarle y así consumar su incorpora-





ción. Por ello si has tenido un buen balance administrativo y dispones de recursos podrás lograr un gran ejército.

Cuando tengas un buen ejército constituído podrás aventurarte a atacar un territorio dominado por otro señor feudal. Para el ataque necesitas tener ciertos puntos de ejército, de hierro y de felicidad en la tropa. Si cuando configuraste la partida en la pregunta sobre batallas tácticas respondiste que las querías tener activadas, al entrar en combate aparecerá un detallado mapa del campo de batalla y una serie de funciones dedicadas al manejo de tropas.

La parte estratégica del juego está bastante lograda lo que te obligará a contraatacar con aspectos como la observación de la topografía de la zona (si hay un bosque los arqueros serán muy efectivos pero, si por el contrario, el lugar del combate es una zona pantanosa deberás de evitar en la medida de lo posible introducir caballos en la lucha). Si no has elegido el modo estratégico, cuando libres una batalla no verás ningún tipo de pelea en tu monitor y tan solo obtendrás el resultado de la batalla y el estado en que quedaron tus tropas y posesiones.

Como ya dije antes, necesitas pertrechar a tu ejercito y por consiguiente, las armas que debes construir necesitan de unos materiales, teniendo que prestar atención a las necesidades reales de tu ejército y no malgastar tiempo y materias en un exceso de armamento. La victoria en las batallas dependerá de unas condiciones características para cada tipo de batalla, de este modo si la batalla se libró en campo abierto, la victoria se consigue cuando elimines a la totalidad del ejército enemigo o si éste huye. Si el combate se desarrolló en un castillo se vence cuando tus hordas penetran hasta el interior de la torre de homenaje y permanecen allí durante el tiempo suficiente.

POLITICAS

Por último están las funciones políticas. Su cometido es mantener a tus gentes contentas y lograr unas buenas relaciones con tus oponentes y el Papa. El caso contrario significaría correr el peligro de ser saboteado por tus gentes o atacado por algún contrario. Lo principal es tener buenas relaciones con el Papa pues, sólo él puede darte la opción de ganar el juego convirtiéndote en Rey.

Para tenerle contento lo mejor es darle oro de vez en cuando y si llegara el caso hasta algún territorio.

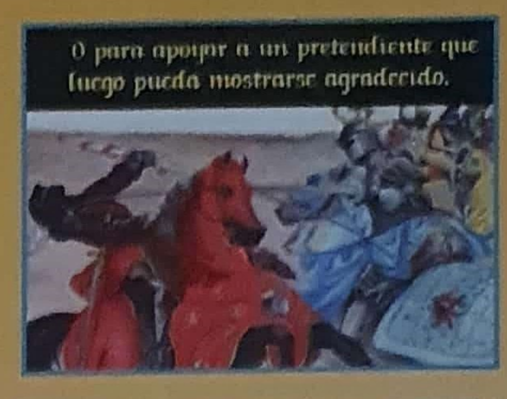
Sin embargo las relaciones con tus oponentes van a estar más bien ligadas a intereses meramente estratégicos que por supuesto son menos importantes que los dedicados al Papa. También está el aspecto de tener contentos a tus súbditos, lo cual dependerá de algún que otro punto político y unos muchos de madera, oro y alimentos. Aparte de esto, una victoria siempre vendrá bien para subir la moral.

Hay un detalle a tener en cuenta sobre la felicidad de tu gente y es que podrá descender cuando el populacho se sienta vigilado, ¿y por qué se va a sentir vigilado?, por que existe la opción de introducir saboteadores en las filas enemigas y recíprocamente el enemigo puede haber infiltrado a alguien en tus dominios para provocar sublevaciones siendo la única forma de detectar a estos saboteadores el vigilar tus dominios.

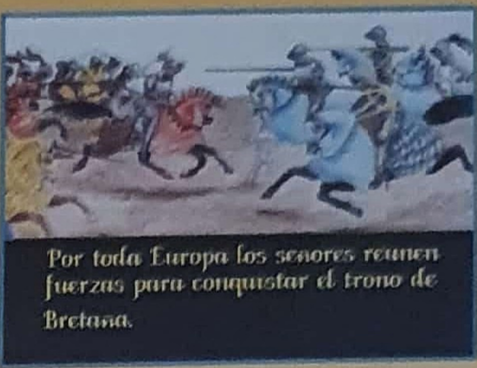
Las principales tareas políticas van a ser: la exploración (consistente en echar un vistazo al dueño y sus recursos del territorio enemigo antes de lanzar un ataque sobre él), el espionaje (que te proporcionará información sobre un territorio, los dominios y recursos del rival elegido), los comerciantes (sirven para comerciar con oponentes con los que guardes buenas relaciones o incluso con el Papa), los diplomáticos (que te permitirán estabilizar o mejorar las relaciones con los contrarios o con el Papa) y por último, la celebración de un consejo que te proporciona un informe del estado global de todos tus dominios.

Este es a grandes rasgos el desarrollo del juego, aunque existen muchas más opciones y detalles que tienen un uso concreto. En mi opinión, es un juego muy entretenido si te sumerges en el "meollo" de la cuestión, pues la cantidad de posibilidades que brinda, te dan suficiente soltura como para poder hacer prácticamente todo lo que se te ocurra en cada momento (lo cual podría llevarte hasta la excomunión). Por todo ello y por mucho más... es un programa recomendable para cualquier estratega que esté esperando nuevos títulos para su colección.

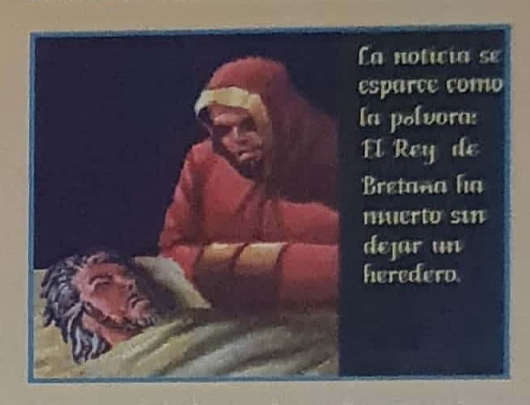
ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.



O para apoyar a un pretendiente que luego pueda mostrarse agradecido.



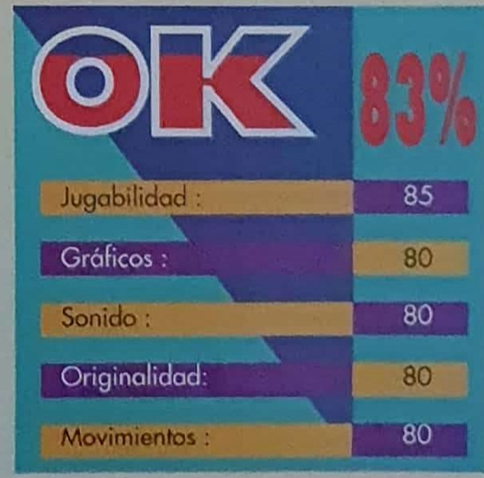
Por toda Europa los señores reunen fuerzas para conquistar el trono de Bretana.



La noticia se esparce como la pólvora: El Rey de Bretana ha muerto sin dejar un heredero.





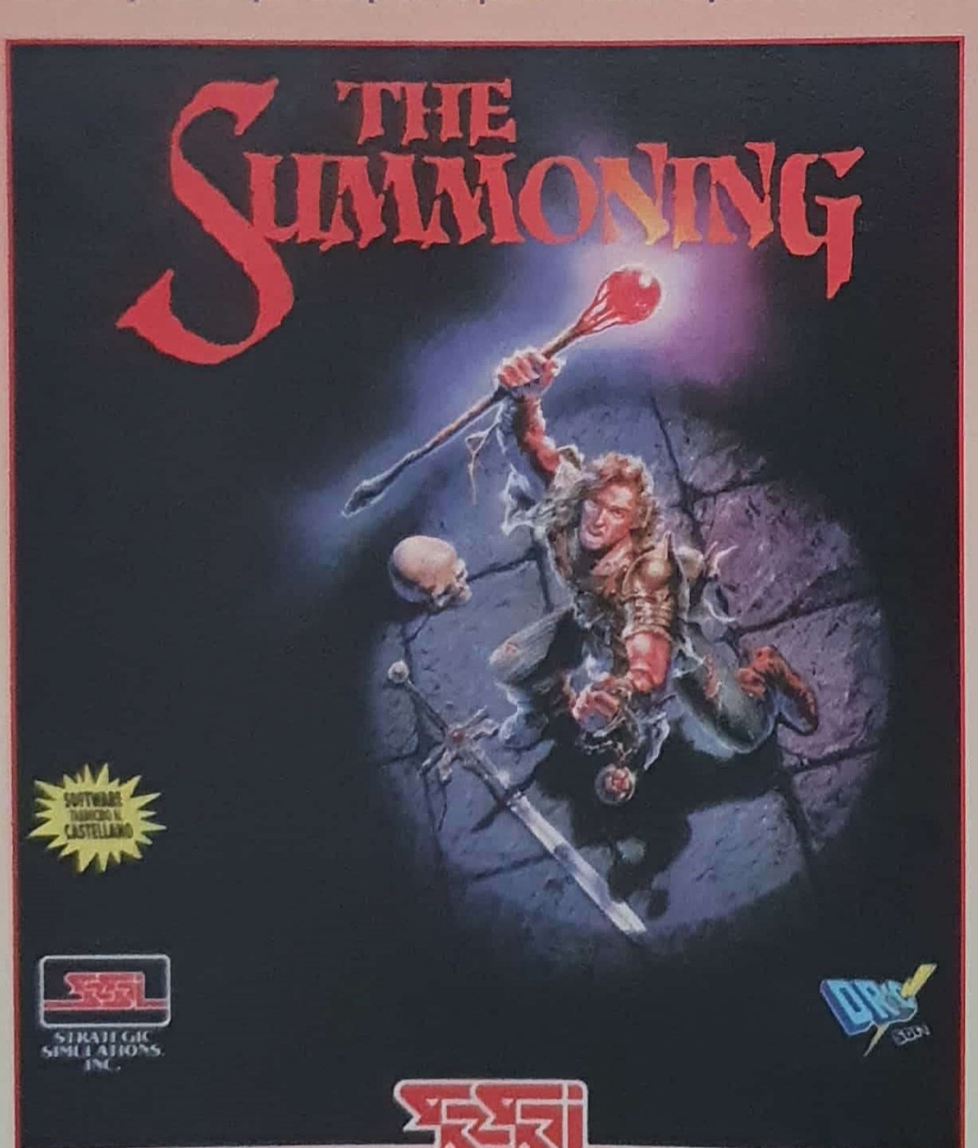




- OK Pasarela: THE SUMMONING.
- Compañía: SSI.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica:VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND,TANDY

EL LABERINT

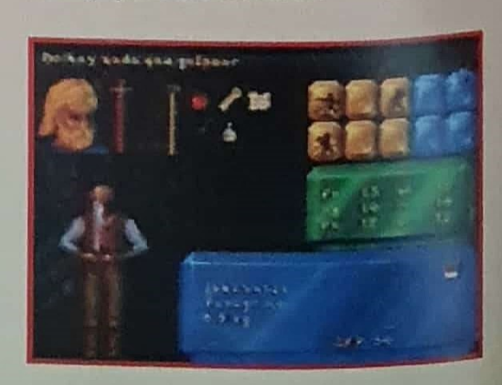
Atrévete a explorar las cavidades infernales de la guarida del Tejedor de Sombras, imparable en tu afán por salvar al mundo de sus zarpas. Reúne los seis fragmentos del sello mágico y abre la puerta que bloquea el paso definitivo para enfrentarte cara a cara contra el Mal. Rowena y los señores del último reducto, esperan impacientes tu regreso victorioso.



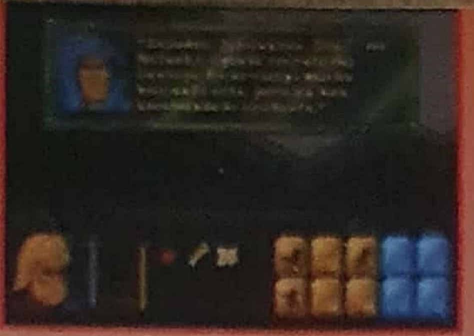
LOS PRIMEROS PASOS

Voy a iniciarte en el arte del Summoning, hasta que puedas dar los primeros pasos por ti mismo, y los últimos con mi ayuda.

El juego comienza con una tendida presentación, donde se entra en situación acerca del porqué de la historia. Esto se da, si de los tres modos de comenzar: Cargar Juego, Crear Personaje o Elegir Personaje, escoges el segundo, o el tercero junto con la presentación. A la hora de crear personaje, puedes hacerlo, dándole a tu creación, un reparto de sus habilidades como más convenga a tus propósitos, o bien de forma aleatoria, dejando ese trabajo para el ordenador.









O DEL HADES





Para elegir personaje, sólo tienes que escoger, de aquellos que se te presentan, el que más acorde esté con lo que tú esperas de él.

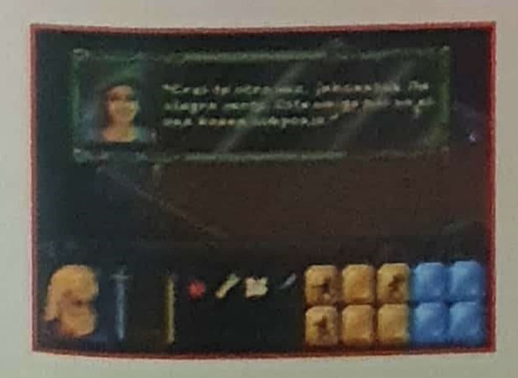
La historia comienza con un llamamiento: el único reducto del bien, hasta hoy protegido por una tormenta permanente y por la magia, ha sido descubierto por el Tejedor de Sombras, quien, abriendo una puerta en el espacio, ha conseguido hacer llegar sus hordas salvajes hasta la fortaleza. Tras una sangrienta batalla en la que perdieron la vida tus maestros Khajl y Jairus, la princesa Rowena te entregó un objeto brillante, una manzana y un pergamino trasladándote al laberinto donde se encuentra la guarida del Tejedor de Sombras, al cual debes derrotar para que el Mal no impere sobre el mundo. Allí te aguarda un agente amigo, al cual debes pedir unas monedas que te ayudarán en tu búsqueda. Desde entonces, estarás SOLO.

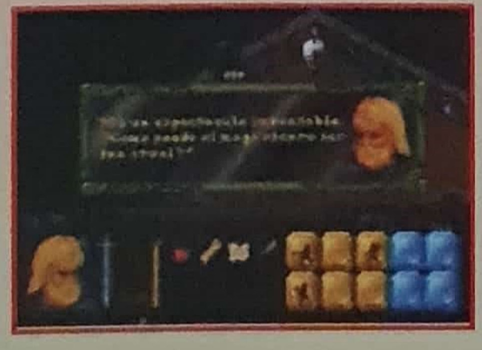
EL PRIMER JUEGO INTERACTIVO EN EL QUE PODRAS INCLUSO COMUNICARTE CON LOS PERSONAJES.

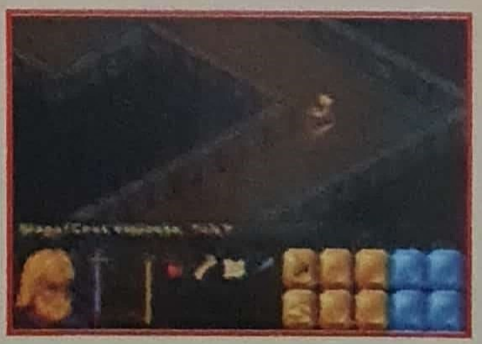


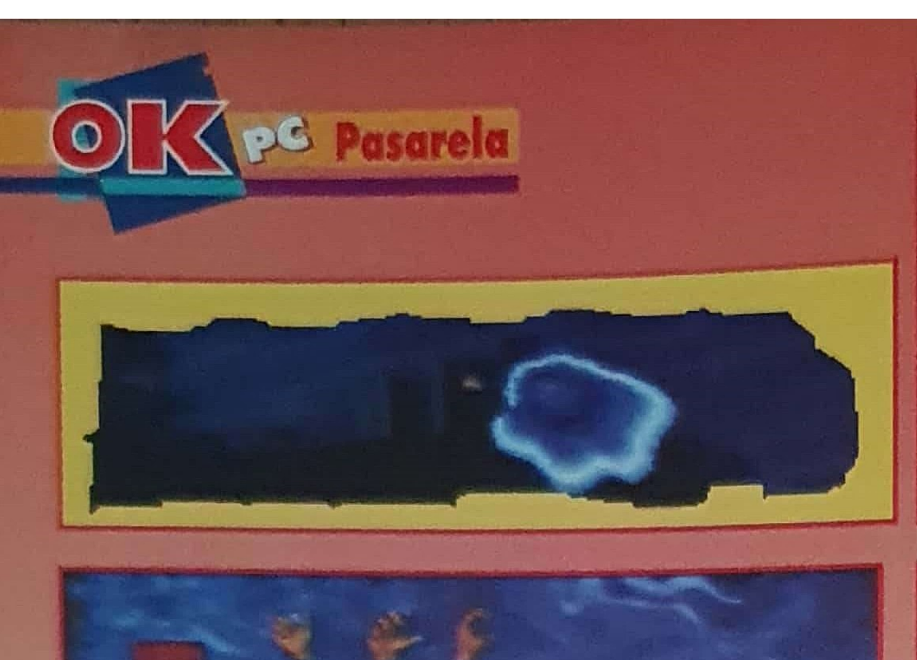
COMPOSICION DEL JUEGO

El juego se divide en dos pantallas: En una podrás ver al héroe caminando a través del laberinto -usa + ó - para acceder a una u otra pantalla-. Desde aquí, utilizando la "T", podrás coger los objetos que haya en el suelo. Tambien, mediante la "C" te comunicarás con las personas con las que te encuentres, o con las Cabezas. Al hablar con ellas, observarás que, en algunas de las conversaciones, encon-









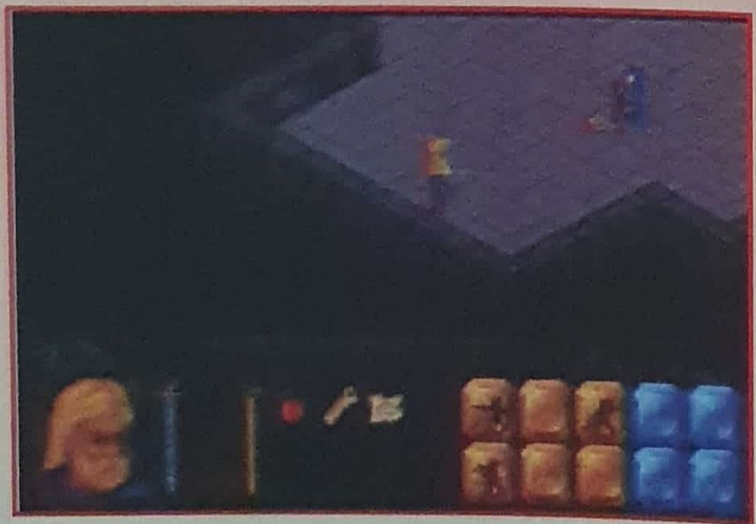






trarás palabras subrayadas en rojo. Bien, ésas son las importantes, aunque puede haber otras que también lo sean, pero ocultas. Debes preguntar -cuando te toque hablar- por las subrayadas en rojo. Esta es la manera de comunicarte con los personajes del juego, los cuales te contestarán si la palabra tiene algún provecho. Si no, no te dirán nada. Para controlar al personaje, o a los objetos con los que te vayas haciendo a lo largo del juego, deberás pulsar alternativamente la barra espaciadora, según quieras usar los unos o al otro.

En cuanto a la segunda pantalla, que se sobrepone a la del laberinto, es más fácil de entender de lo que pueda parecer a simple vista. En la esquina inferior izquierda, encontrarás el cuerpo de tu personaje, al cual podrás añadir yelmos, armaduras, vestidos, amuletos, botas, sandalias, aljabes, y la mayoría de los objetos que se puedan coger con las manos. La espada marcará la "vida" del héroe: cuanta más sangre tenga.... En el centro hay una especie de estante -al fondo- donde podrás depositar los objetos que vayas recogiendo a lo largo de tu camino. Ahí no te estorbarán y podrás usarlos cuando quieras. Puedes guardar hasta veinte. Las joyas amarillas, contienen iconos con diversos dibujos: cada uno representa una acción, y para que el personaje haga lo que esa acción representa, has de numerarlos del uno al seis, y pulsar el número del icono que quieres ejecutar.



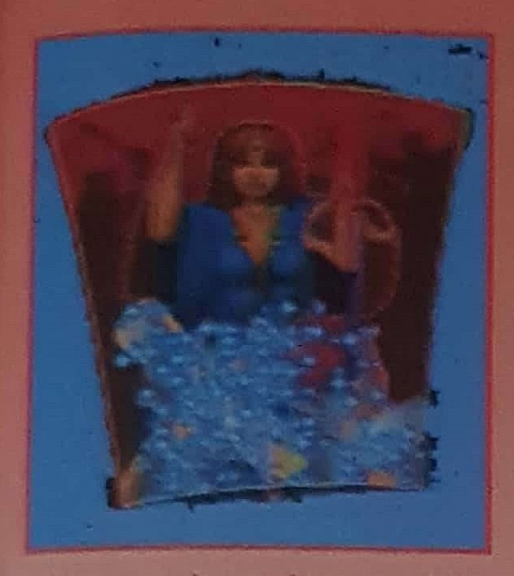
Los iconos azules de la derecha superior, exhiben los hechizos aprendidos de memoria. Debes también numerarlos y pulsar la tecla de función del 1 al 4 cuyo hechizo quieras que se ejecute. La bolsa, por otra parte, indica el dinero de que dispones.

ATRIBUTOS Y OTRAS VARIANTES.

Verás dos grandes joyas: una azul y otra verde. En la azul se te mostrará información variada. En la verde, pulsando la "A", la "S" o la "W", se te mostrará información relativa a atributos, habilidades o armas de tu héroe.

Por lo demás, la función de las restantes teclas, te viene detalladamente explicada en el libro de instrucciones, en donde encontrarás los más variados apuntes a cerca del juego, que es tan completo que incluso puedes imprimir conversaciones, mapas, etc.

ESTA VEZ HA SIDO FACIL ENTRAR, PERO LA SALIDA QUEDA MAS LEJOS DE LO QUE IMAGINABAS.



Al recoger algunos objetos, no olvides mirar dentro de ellos, puesto que pueden contener otros dentro.

Cada personaje, tiene unos atributos: Fuerza, Agilidad, Resistencia, Precisión, Talento y Poder. Cuatro clases de armas: Arrojadizas, de Ataque, de Filo y Palos. Clases diversas de destreza mágica: Hechicería, Encantamientos, Curaciones...

Y para terminar de rematar tus inquietudes, la variada fauna con la que te encontrarás en "The Summoning": Asesinos, Bolas de Fuego, Murciélagos Gigantes, Centauros, Enredaderas, Crustáceos, Cíclopes, Angulas Gigantes y Gigantes de Fuego. No, pues aquí no se acaban aún, porque además te encontrarás cara a cara con Atrapamoscas Gigantes, Gazers, Demonios Necrófagos, Grifos y Harpías [volví a engañarte] JUNTO CON Brujas, Gatos del Infierno, Perros del Infierno, Bufones, Mercenarios, Mensajeros, Minotauros, Fénix, Burbujas de Veneno Gigantes -tomo mi vaso para beber agua y prosigo-, Magos Renegados, Samurais, Guardianes del Tejedor de Sombras, Esqueletos, Fantasmas, Arañas gigantes, Gigantes de Piedra y Will-o-Wisp, además de trampas traicioneras, ojos, palancas, platos de presión -que necesitan, para activarse, soportar 100 Kg de peso-, palabras mágicas etc.

¡ Vamos, que ésto es como ir a Benicasim !

LO QUE CUENTA ES...

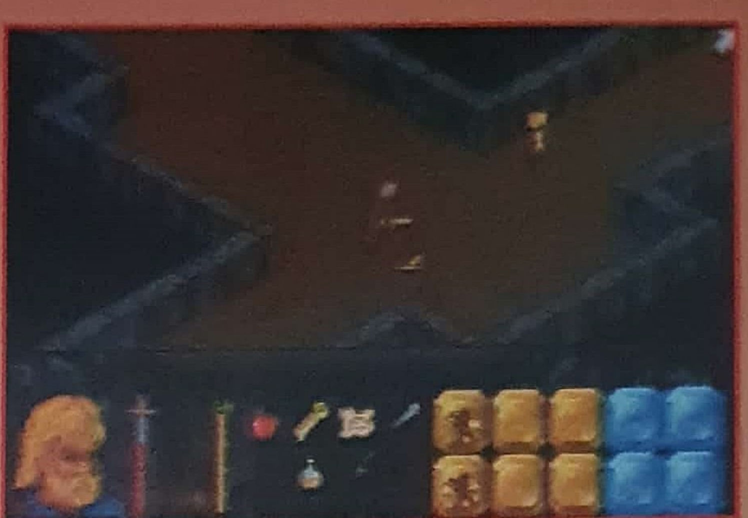
Como generalidad, he de decir que éste juego, es básicamente el tradicional de aventuras. Los pasos a seguir para culminar tu misión, son aparentemente muy parecidos a los demás en su género, pero lo que cuenta son sus características diferenciadoras.

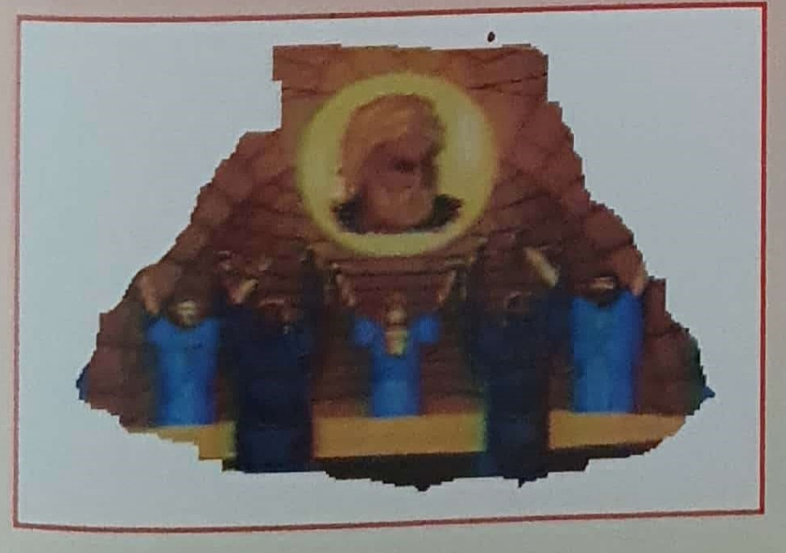
Por ejemplo, las posibilidades que se nos ofrecen a la hora de jugar, son generosas, ya que hay multitud de elementos que te ayudarán a resolver los enigmas que se te vayan presentando. La posibilidad de hablar con personajes que sólo con su información intervendrán en el desarrollo del juego, así como la interacción mediante iconos, objetos depositados en la estantería-almacén para ser utilizados a discrección, así como el hecho de poder conformar las características de los guerreros, su fuerza, sus aptitudes, etc, son notas que encontrarás -amén de la trama y el desarrollo de los acontecimientos- propias de "The Summoning".

Por otra parte, le falta el aliciente de la novedad, aunque ello puede resultar gratificante para aquellos amantes de lo tradicional. Además, el hecho de saber un poco "por dónde van los tiros", puede redundar en ventaja del jugador, ya que te será menos desconocido en sus aspectos generales, y eso es un punto a tu favor si es que ya conoces ésta clase de productos. Por lo demás, el juego es muy interesante y su laberinto es como para encerrarte en tu habitación con comida para tres meses, pero no te desesperes, ya que te aguarda un mundo lleno de sorpresas por el cual podrás deambular sin temor al aburrimiento.

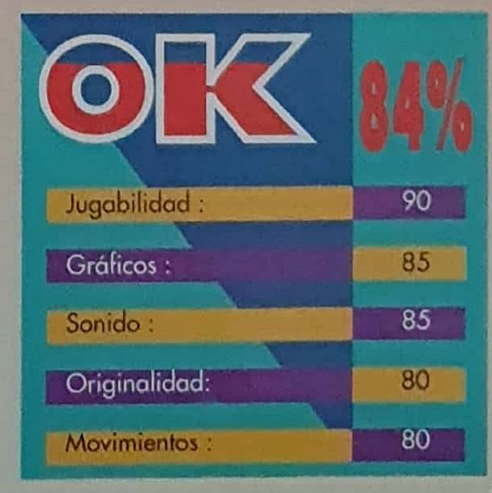
José Villalba Medina.







SI TE GUSTAN LOS JUEGOS DE AVENTURAS, NO TE PIERDAS LA MAS EXCITANTE.



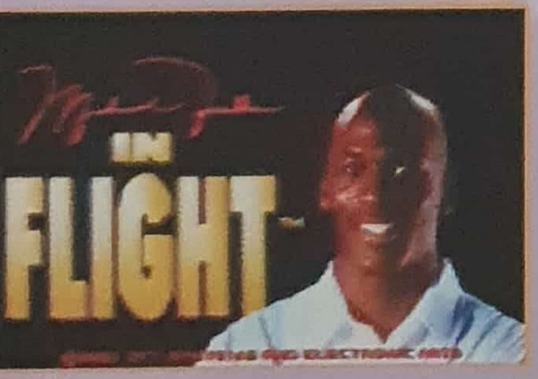


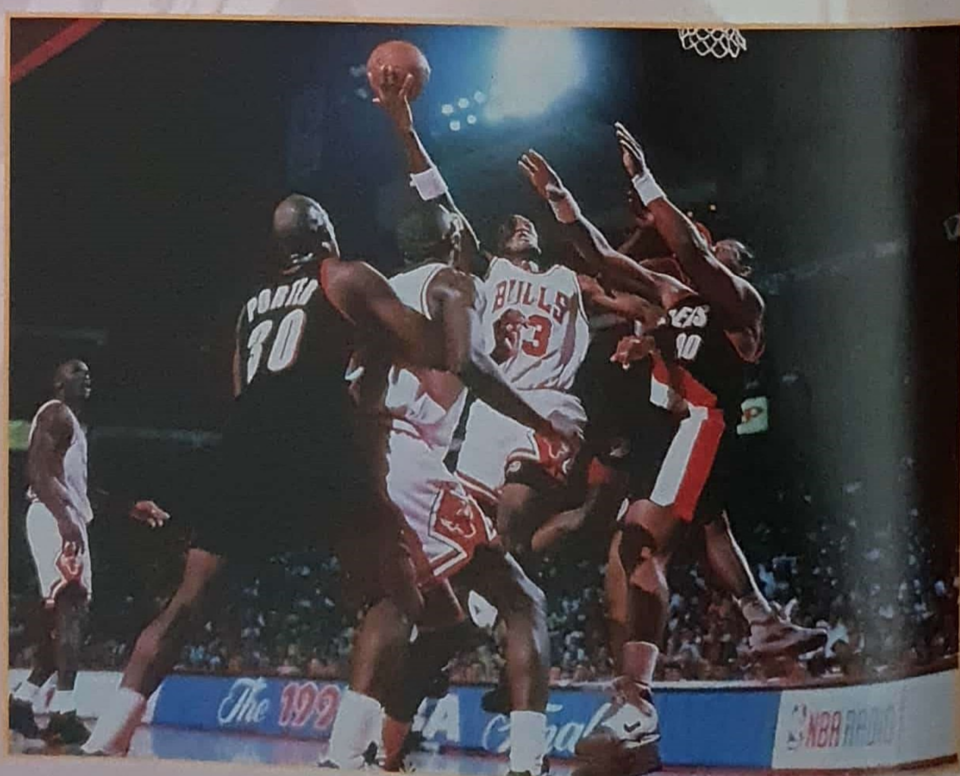
- OK Pasarela: MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
- Compañía: ELECTRONIC ARTS.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, SVGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, PRO AUDIO SPECTRUM, ROLAND MT-32, SOUNDBLASTER.

EL MATE DE TU VIDA

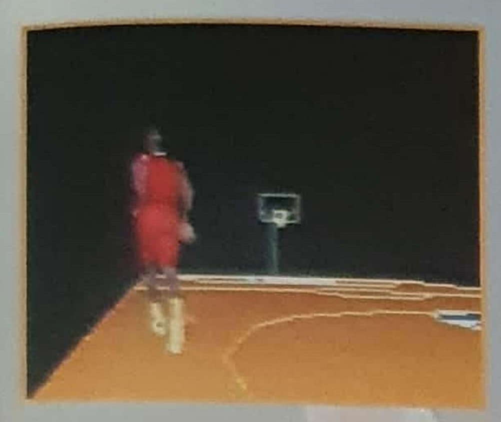
Los buenos aficionados al baloncesto de "kilates", es decir al creado y ejecutado al otro lado del "charco", están de enhorabuena, porque hoy presentamos una simulación fantástica que está protagonizada por uno de los mayores "monstruos" que la historia de éste deporte haya dado. Michael Jordan está dispuesto para dar el mayor salto de su vida y ayudarte a conseguir el mate de tu vida.



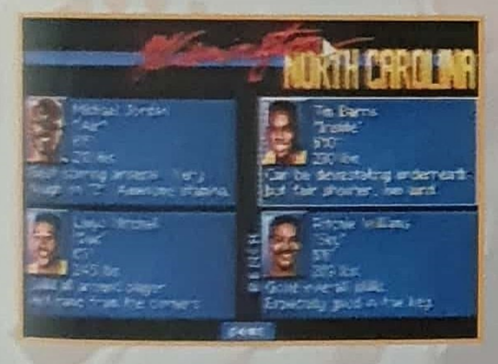




Construir un juego de baloncesto utilizando a su mayor exponente como protagonista parecía un reto inalcanzable. Obtener los objetivos esperados en el plazo de tiempo pertinente era tarea de locos, pero los señores de Electronic Arts, como viene siendo habitual echaron el resto y nos muestran con detalle un simulador real de un juego que abarca un amplio espectro de seguidores.



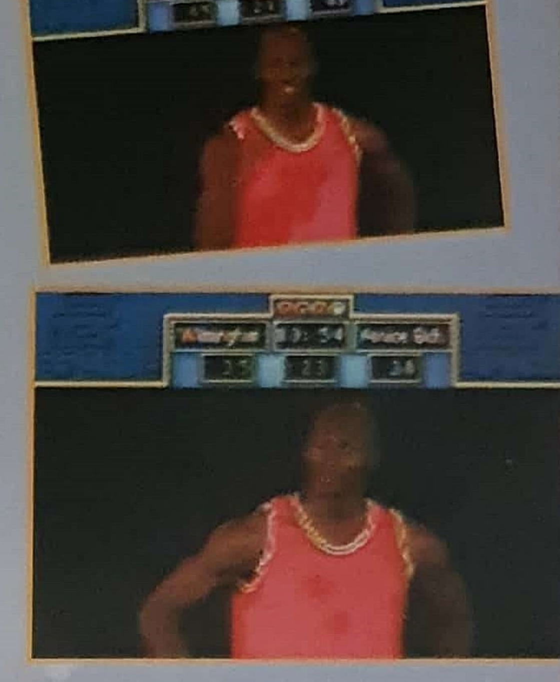


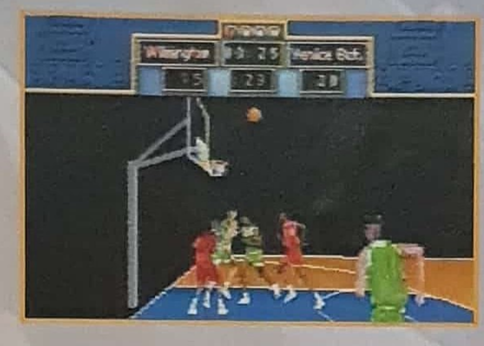


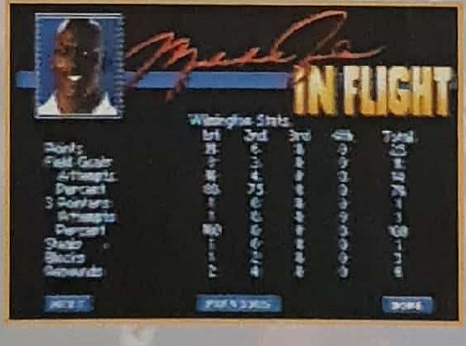
PERSEGUIR A MICHAEL JORDAN

No se trata de que la citada compañía haya estado tras el espectacular y afamado divo del deporte, la persecución se refiere a la que se ha debido ejecutar para conseguir traspasar los movimientos más personales y peculiares de la estrella a la pantalla del PC. Jordan puso todo lo que de su parte se esperaba para que la construcción de "Jordan in Flight" fuese un hecho difícil de superar y los técnicos de Electronic Arts el resto necesario para conseguir un producto altamente competitivo.

Cuando Michel Jordan competía por diversión en aquella barriada de Wilmington, no podía imaginar que algún día su estrella brillaría tan alto sobre el firmamento deportivo. Su única ilusión era divertirse, hecho que hoy perdura debido a la claúsula de su contrato que le permite participar en este tipo de competiciones informales durante la temporada. Después, los triunfos y trofeos se multiplicaron durante su época de universitario en North Carolina hasta que se encumbró hacia la liga profesional, la mejor del mundo. Desde entonces no ha dejado de dar un paso sin que éste se convirtiese en una victoria sin precedentes. Michael es un ídolo, eso ya está demostrado.









Con esta simulación de baloncesto, podrás disfrutar de un buen montón de horas de entretenimiento junto a tu ídolo preferido. Un torneo 3 a 3 está esperando a que lo consigas con la inestimable colaboración de Michael Jordan, el "23" mágico.

ANTECEDENTES

No es por supuesto la primera vez que Jordan participa en un proyecto de estas características, "Jordan vs. Bird" fue su primera experiencia, exitosa, y repleta de diversión, entretenimiento y buen hacer. Electrionic Arts decidió que había que superar ciertas facetas y convertir el producto en algo más acorde con las nuevas y modernas técnicas de imágen que campean por el mercado actual.

En un primer momento se considera la posibilidad de crear un producto en el que tomen parte varios conjuntos NBA y en el que se maneje a Jordan en particular.

La propuesta se desestima debido a la confusión que se produce en una pantalla en la que se mueven tantos jugadores a la vez. Pensando, pensando se llega a la



conclusión de que lo que a Jordan le había divertido siempre había sido la competición tres contra tres, adoptando por tanto esta fórmula. La razón resulta comprensible : a menor número de jugadores, se facilita sobremanera el control visual del jugador y la capacidad de realizar verdaderas jugadas en toda su extensión, aumenta proporcionalmente. Todos quedan contentos y se ponen manos a la obra.



Lo que la conocida compañía pretende es alejarnos del bullicioso sentido de las simulaciones deportivas en las que la cantidad de jugadores impedía la visión correcta del balón.



EL JUEGO EN SI

Dejando atrás los antecedentes, nos introducimos en el producto. Contamos con varios modos de juego : Exhibición tres a tres (nos servirá de entrenamiento), Nuevo Torneo y Torneo Grabado. Aparte, existe una opción en la que se pueden grabar aquellas jugadas más interesantes de modo que podamos regodearnos de aquellos "mates" o "triples" que hayamos conseguido durante algún partido.

Las opciones propuestas por el juego son muchas y variadas, explicarlas todas aquí no sería tan productivo como hacerse con el juego e ir probándolas una tras otra para ver en toda su dimensión el verdadero alcance del producto. Jordan puede participar activamente en el transcurso del encuentro o, por contra, permanecer sentado en el banquillo observando las evoluciones del juego de su equipo, con la consiguiente impotencia de no poder participar en el éxito o fracaso de sus compañeros.

El verdadero protagonista es Jordan, a quien podrás manejar con ratón, joystick o teclado, según te sientas más o menos a tu gusto, pero sus contrincantes y compañeros son también buenos jugadores pertencientes a la flor y nata de este deporte. Todos los partidos serán comentados por televisión y cualquier estadística o dato importante sobre el encuentro tendrá su fiel reflejo sobre la pantalla de nuestro Pc, pudiendo de este modo poder controlar los progresos de nuestro equipo o los puntos débiles del contrario para adoptar esta o aquella táctica de juego.

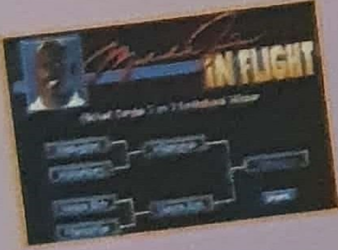
JUGADA Y DOS PUNTOS MAS

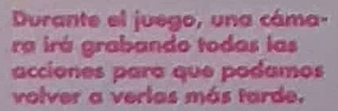
En los enfrentamientos que nos esperan (sobre todo en el modo torneo), podremos observar que los fallos son mínimos y que dependeremos de nuestras propias habilidades en el tapón y los robos de balón para abrir una brecha importante en el marcador que nos lleve al triunfo. Podemos elegir tres niveles de dificultad en los que movernos, desde el más sencillo -Street ball- hasta el más complicado -Professional- pasando por -College- algo más sencillo. En cualquier caso, nuestro consejo es que empieces por lo más fácil hasta que domines todas las facetas del juego.





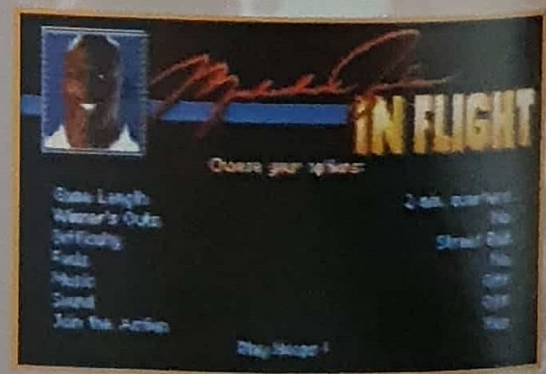


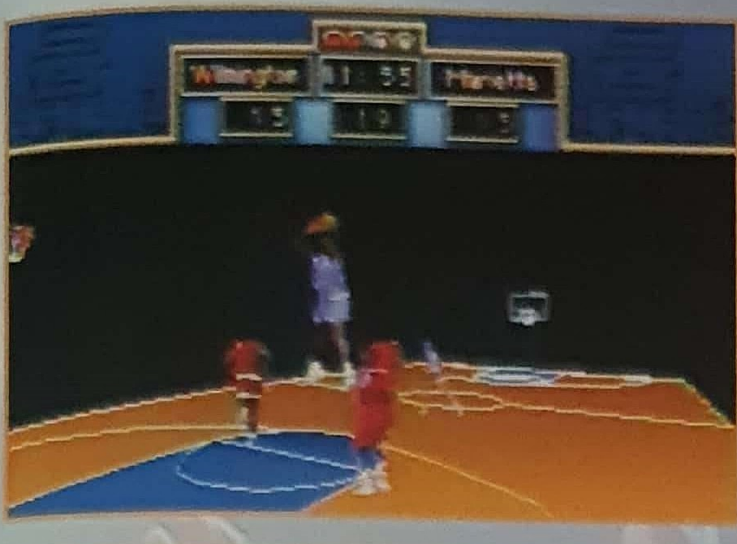


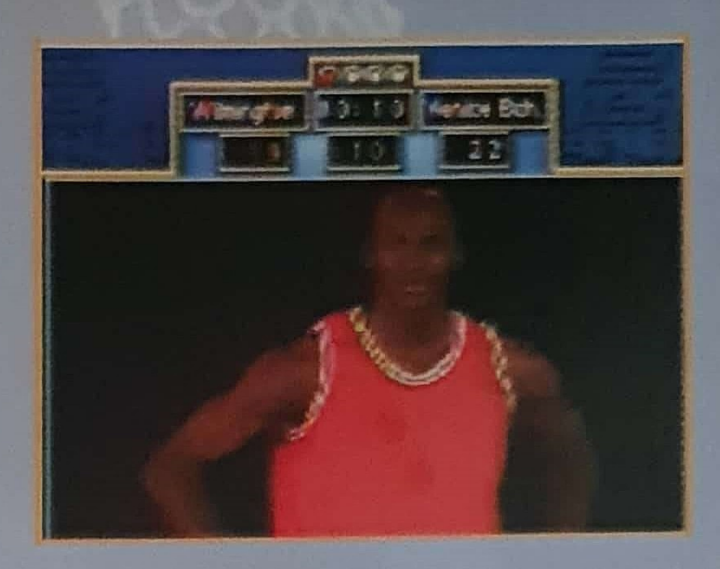


Durante el juego, una cámara irá grabando todas las acciones para que podamos volver a verlas más tarde.



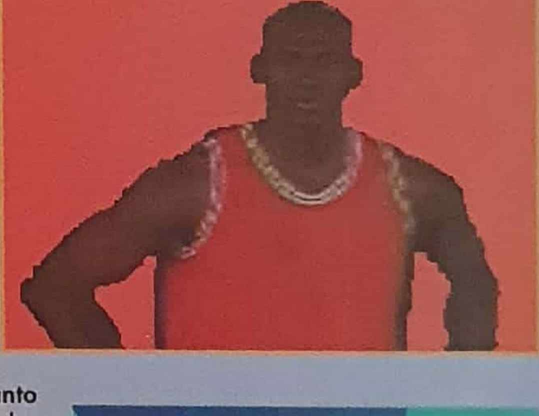












Como en todo juego que se precie, hay unas reglas a seguir que deberán ser el libro con el que guiarnos para sacar el mayor provecho de nuestro juego. Las reglas básicas son : 24 segundos máximos de posesión, tapón ilegal es igual a canasta para el adversario, robo de balón que no salga de la zona de tres puntos supondrá la pérdida del mismo, etc... otrtas muchas normas, ya las conocéis, aunque



seréis vosotros los que decidáis mediante el menú de juego su validez o no.

OPCIONES

El usuario puede decidir el tiempo de duración del partido en 2, 5, 8 ó 12 minutos, excepto en el juego a 11 ó 15 puntos, ya que el partido finalizará cuando alguno de los dos equipos alcance ésa citada cuota. También podemos decidir si el equipo que encesta retiene el saque o éste vuelve al contrario.

Si queremos hacer el partido un tanto bronco, bastará con elegir el no señalamiento de faltas personales. Como véis el juego está abierto a nuestro criterio de modo que podamos actuar con libertad de movimientos, respetando lo que haga el contrario, claro está.

Durante el partido, seremos asesorados por Jordan, quien nos indicará que es lo que hemos hecho bien o mal. Toda una super ventaja el poder contar con el consejo de un mito de este deporte. Francamente creo que no se podía pedir más con respecto a la simulación deportiva, Electronic Arts ha dado un paso de gigante en cuanto a gráfico digitalizado, diversión, interés y entretenimiento, ¿alguien da más?

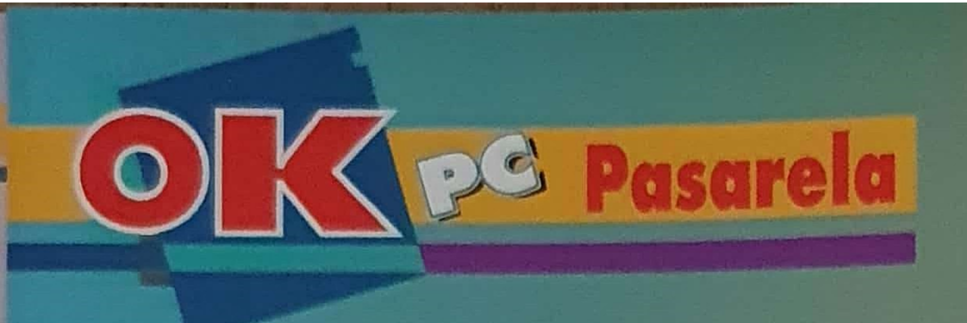
Alicia Pinillos.





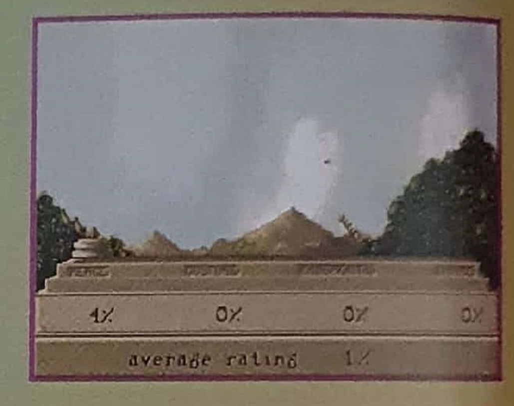
OK 93%

Jugabilidad :	93
Gráficos :	93
Sonido :	90
Originalidad:	96
Movimientos :	95



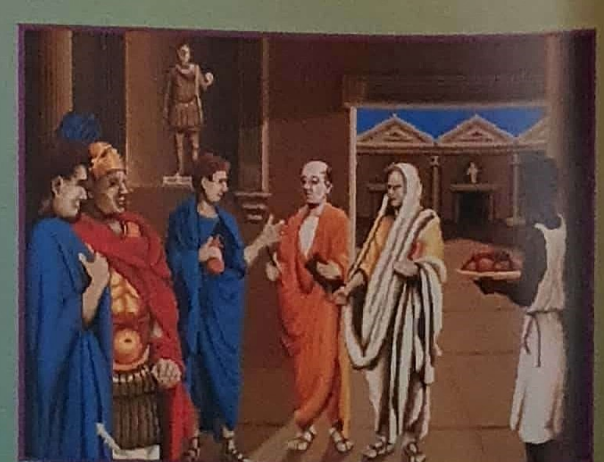
- OK Pasarela: CAESAR.
- Compañía: Impressions.
- Distribuidor: Proein.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER.

EL IMPERIO EN MANOS





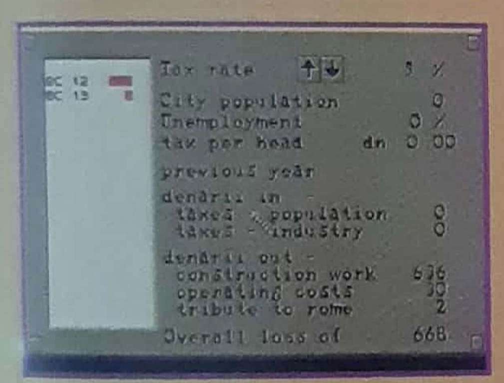
Corrían los primeros años del Imperio, pero la suerte no está contigo. Abandonado en un despoblado territorio de un recién conquistado país, debes fundar una ciudad, y procurar su prosperidad de la forma más rápida posible. Cuando lo consigas, ya podrás dirigir tus sueños hacia el Trono del Emperador.

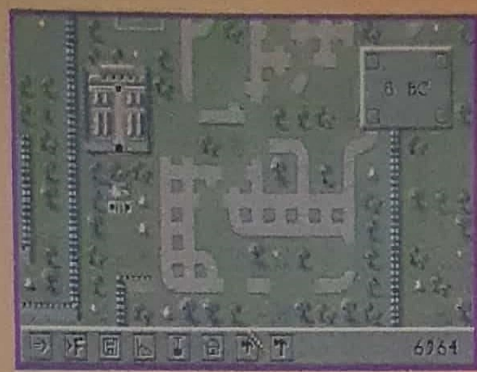


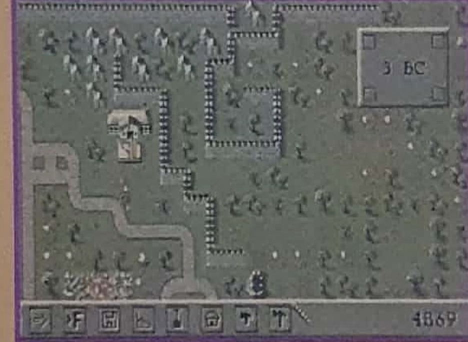
TUS

En efecto, en este juego de Impressions, debes tomar el papel de cónsul de una nueva ciudad y llevar las riendas de la situación de una forma fuerte y segura.

No olvides que estás en la "limes" o frontera del Imperio, y debes defenderte de los bárbaros y los propios habitantes de la región con mano dura, y sin vacilaciones.







Pero también tienes que ser hábil en la vida civil, y para el buen funcionamiento de la ciudad, debes incluir en ella un servicio de acueductos para el agua, tan vital para la civilización, una buena red de carreteras, hospitales, escuelas, templos para el culto, y por supuesto, un circo donde los romanos se lo puedan pasar "de vicio" viendo como sus enemigos son degollados, o las palizas que se pegan entre sí los gladiadores. Todo ello, lo tienes que controlar TU.

Por último, puedes aspirar al título de Emperador. Debes procurar que tu relación con Roma, sea lo más estable posible, por lo que tendrás que ser bastante puntual en tu ración de impuestos anual. Retrasarse en el pago, significa un serio aviso, insistir en no pagar sería una invitación al cadalso.

DOMINAR LA CIUDAD

Y éste, es en resumen, el argumento del juego. Dominar una ciudad hasta el Imperio, sino extenso, si el más famoso de la Historia. Una tarea realmente interesante, pero nada fácil. "Caesar" no es un juego muy sencillo que digamos, pero es una de las mejores opciones para adentrarse en el campo de la estrategia, donde Impressions domina sin sombra hace ya algún tiempo.

Técnicamente el juego necesita de un AT como mínimo para cumplir sin largas esperas todas sus funciones. Los gráficos, sin ser una maravilla, cumplen con su correcta función. En este apartado, destacar solamente las pantallas estáticas, donde sí se ha hecho un buen trabajo.

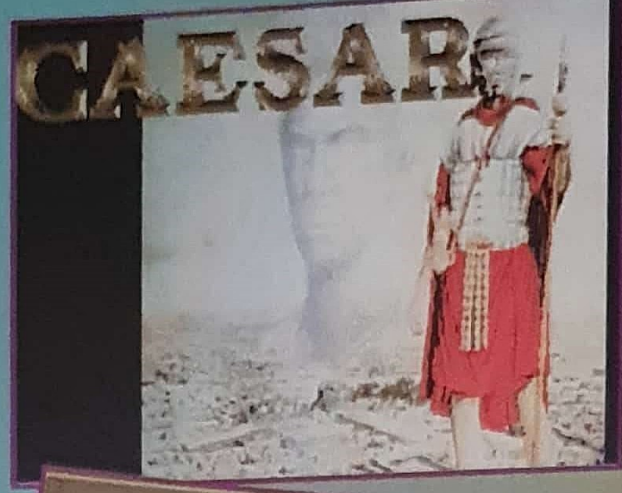
Y es lógico, que en los juegos de estrategia como el que nos ocupa, los gráficos y los sonidos no sean primordiales. Lo que de verdad sí es importante es la interacción con el jugador a través de menús de funciones, amplios territorios que explorar, ahí será donde "Caesar" nos convencerá realmente.

Con el ratón en la mano, un café para despejar la cabeza, y una larga noche, podemos "hacer algo" en este programa. En las primeras ocasiones, su desarrollo puede llegar a desconcertarnos y posiblemente inducirnos al aburrimiento. Pero, nada más lejos de la realidad, porque la verdadera virtud del juego es la percepción de todo aquel detalle que aunque ig-

CUIDA LA ESTRATEGIA MILITAR, Y PRACTICA LA INGENIERIA CIVIL



norado, te anima a construir tu propia ciudad en esa época tan lejana, pero al mismo tiempo tan llena de aventuras.





UNA PEQUEÑA CIUDAD

Para avanzar de una forma segura, es mejor no construir a lo loco porque, primeramente, nos quedaremos sin dinero y perderemos el control seguramente en unos pocos años. Así que, fortifica bien tu ciudad, procura establecer en ella la máxima cantidad de servicios posibles, y impón una tasa de impuestos media-baja para empezar. Cuando las cosas vayan mejor, puedes subir las tasas, pero ya sabes que lo ideal es recibir poco, comparado con no recibir nada, de esta manera te evitarás muchos disgustos con Roma.

Luego, puedes ir fundando más ciudades, hasta tener un control absoluto sobre toda la comarca. Tener cerca una fuente de agua potable, por ejemplo un lago, es una buena idea. Una correcta red de carreteras entre ciudades, fomentará el comercio y una vía de acción rápida para tus tropas en caso de conflicto.

Cuando adquieras el pleno desarrollo de todo un país, otras zonas estarán a tu alcance. Al mismo tiempo sé diplomático con tus vecinos y utiliza el ejército sólo en caso necesario, pero también debes saber que eso conlleva muchos gastos y no tendrás más remedio que subir los impuestos anuales.

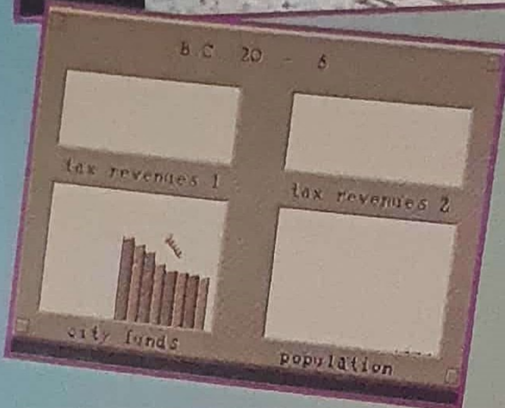
Recuerda, sé duro pero al mismo tiempo divierte a tus ciudadanos fomentando su cultura. Las guerras se ganan no militarmente, sino cuando el pueblo invadido se asimila culturalmente con los romanos, si no que se lo digan a Hispania. Todas nuestras principales bases culturales nos fueron dadas por los romanos.

EN RESUMEN

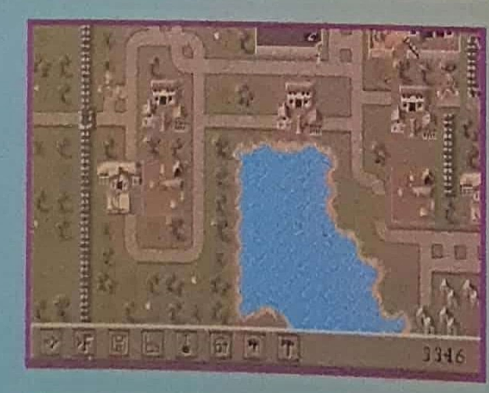
La principal cualidad de "Caesar" es ser un programa que puede entretener totalmente a expertos y novicios en la estrategia. A los primeros, aparte de controlar el arte de la guerra, les puede venir bien aprender a dirigir una ciudad, y a los últimos, "Caesar" no es de lo más difícil que se pueden echar a la cara, y les vendrá bien para repasar un poco de Historia.

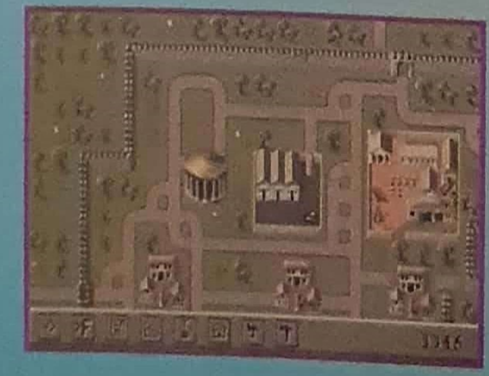
"Caesar" podría tener mejores gráficos o más efectos de sonido, pero tal vez ello desvirtuaría su propósito general: simplemente enseñarnos como gobernar una ciudad romana. Una tarea complicada y emocionante. Bien por los señores de Impressions.

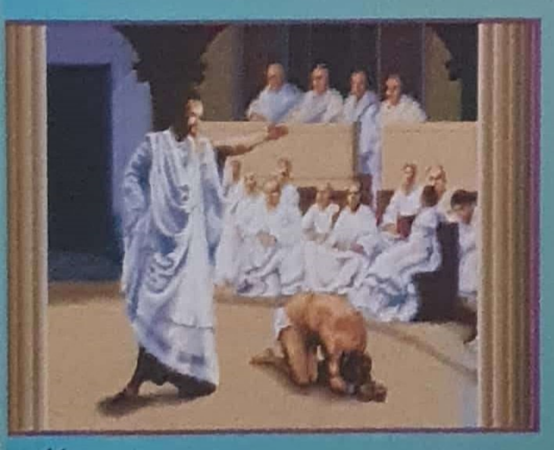
ANGEL FCO.JIMENEZ CALVO.

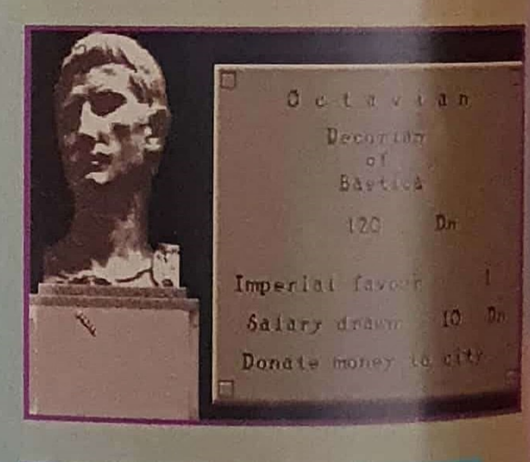


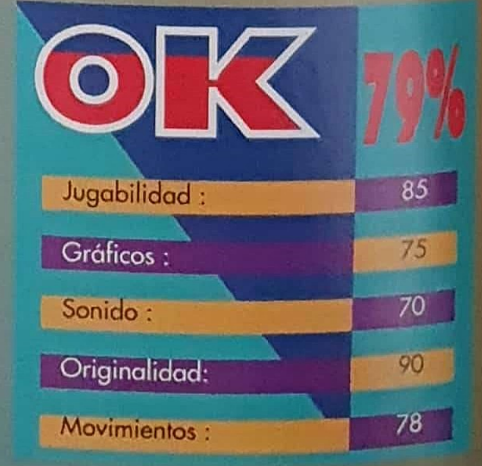






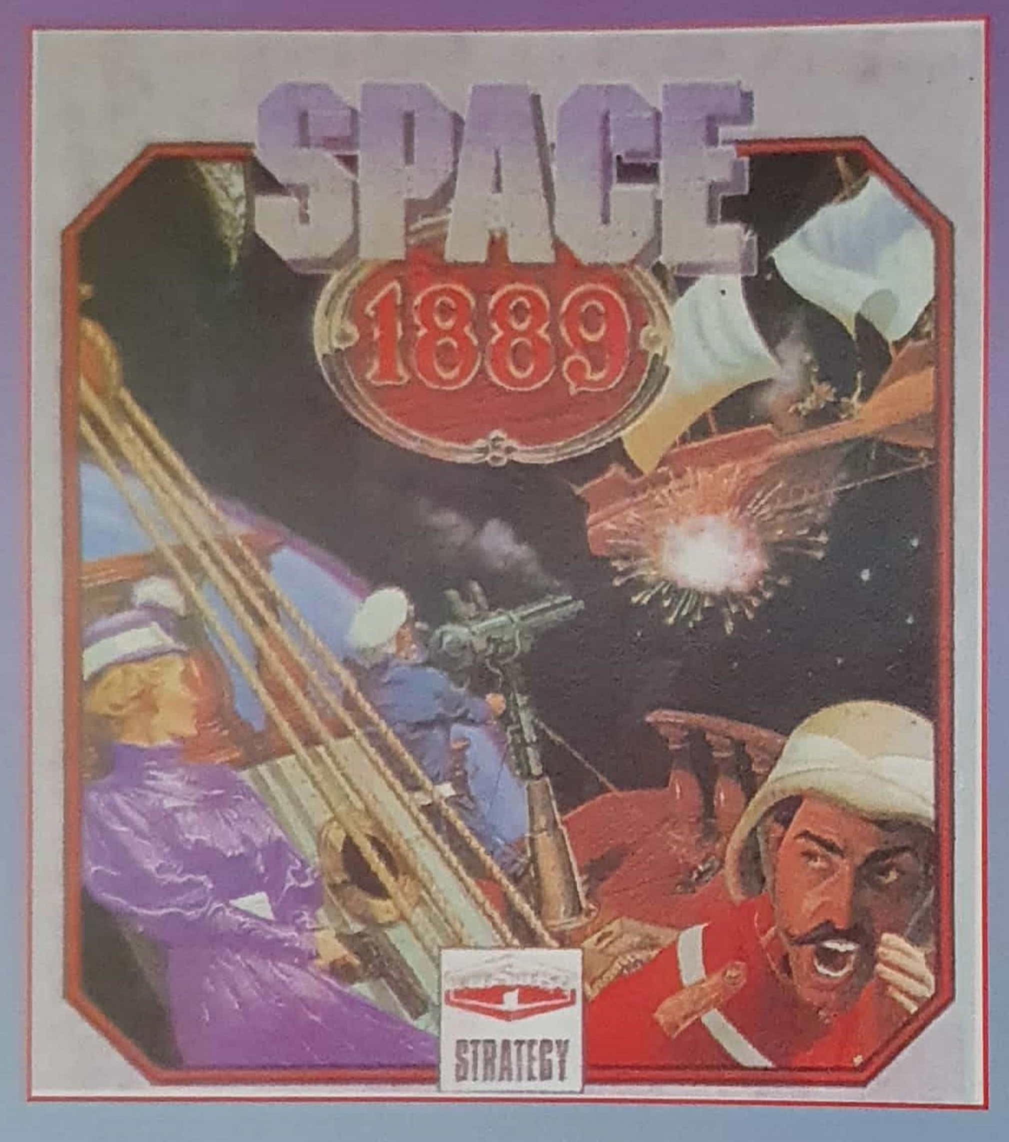






Escaneado con CamScanner

- OK Tricks & Tracks: *SPACE 1889.*
- Compañía: EMPIRE.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND.



Si te habías mantenido durante algunas semanas, incluso meses, atraído por las características aventureras e intrigantes de este juego, ha llegado el momento de conocer las claves para finalizarlo del mejor modo posible.



EL INICIO DE LA ERA E

CREACION DE LOS PERSONAJES

En el juego existen seis atributos básicos para todo personaje y es necesario encontrar el equilibrio adecuado entre ellos si se quiere alcanzar el éxito.

Estos atributos son:

+ **FUERZA** : Este atributo refleja la potencia muscular del personaje y también determina su peso y la cantidad de objetos que puede transportar. Es necesaria una puntuación de al menos cinco o seis. Cualquier cosa por debajo de cinco afectaría seriamente a las posibilidades de éxito de ese personaje en la aventura.

+ **AGILIDAD** : Esta propiedad está basada en la habilidad del personaje para moverse rápidamente y sin esfuerzo, y en su capacidad para mantenerse mentalmente alerta en todo momento. Una puntuación de cuatro, cinco o seis será suficiente.

+ **RESISTENCIA** : Va referido a la energía física del personaje y a su capacidad de realizar actividades físicas durante periodos de tiempo prolongados. También determinan los niveles de salud y fatiga del personaje. Una puntuación de cinco o seis es lo normal.

+ **INTELIGENCIA** : Este atributo determina la inteligencia básica del personaje, así como la capacidad de llegar a conclusiones lógicas y competentes. Una puntuación de cuatro, cinco o seis bastará.

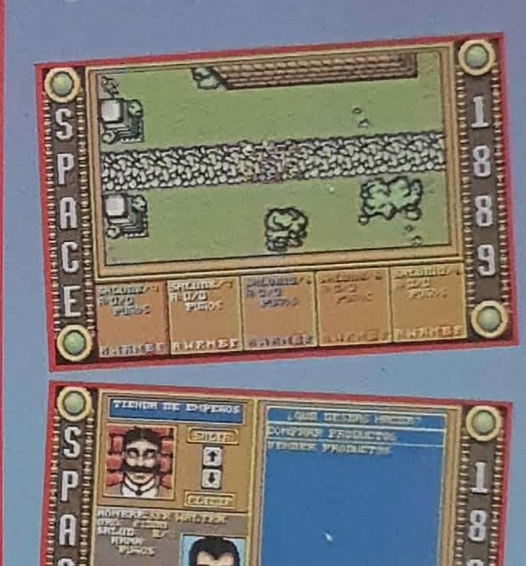
+ **CARISMA** : Este atributo se refiere a la capacidad de un personaje para influir sobre otras personas. Con cuatro, cinco o seis vale.

+ **NIVEL SOCIAL** : Esta característica define el nivel social del personaje dentro de la jerarquía de la sociedad victoriana. Cualquier puntuación inferior a cuatro influirá negativamente en las habilidades sociales del personaje.

Después de seleccionar la primera carrera de un personaje, se dispone de un control muy elevado sobre el resto de sus características y es posible desarrollarlo a nuestro gusto. En lugar de seleccionar una segunda carrera, es mejor elegir la opción que permite asignar puntos en atributos específicos. Es muy recomendable asignar puntos a los atributos de combate cercano, natación, observación, ingeniería, ciencia y especialmente medicina.

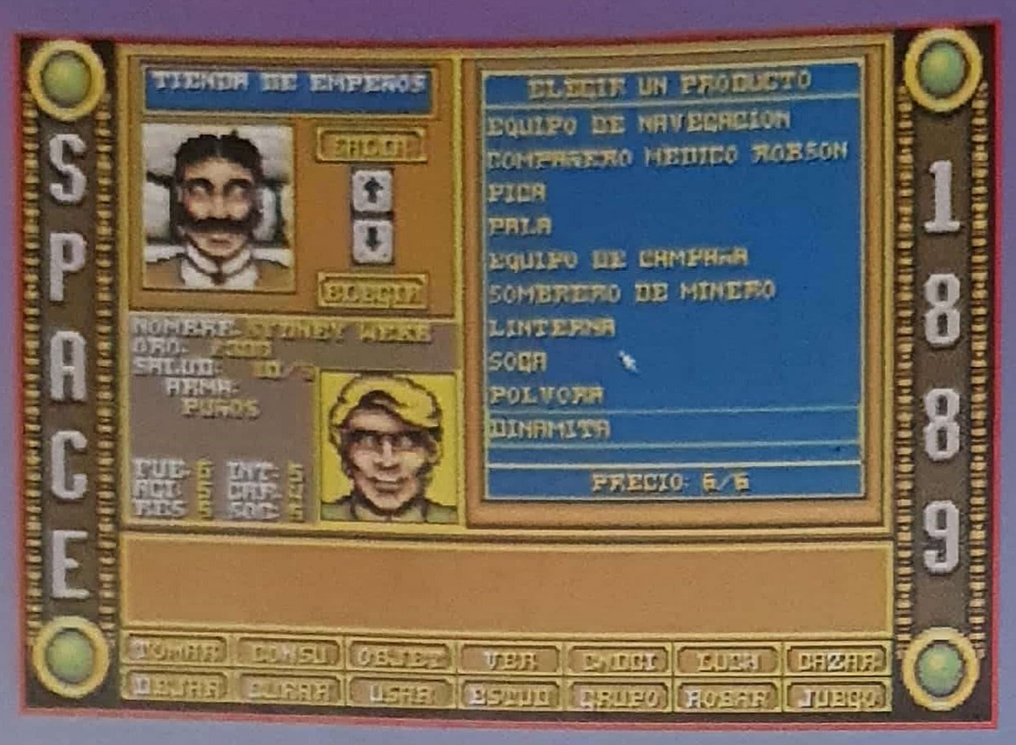
CONVERSAR CON LOS PERSONAJES

La conversación con los diferentes personajes que aparecen a lo largo de la aventura es el mejor método para obtener información. Es la única forma de saber si un determinado personaje está buscando algún objeto y si ofrece algún tipo de re-



SPACIAL









compensa por él. De la misma forma, puede que un personaje quiera intercambiar un objeto por otro que resulte más útil.

COMPRANDO Y VENDIENDO OBJETOS

Si se quiere comprar objetos a los precios más bajos, los personajes deberán tener una habilidad para el COMERCIO de cuatro puntos o superior. Al comienzo de la aventura es una buena idea adquirir varios objetos. Estos son: Linterna (1), Pala (1), Ganzúas (5) Dinamita (10) y Armas (1) por personaje. La habilidad de COMERCIO es esencial para vender un objeto satisfactoriamente.

Un personaje que tenga una elevada puntuación de COMERCIO recibirá una suma de dinero más elevada por el objeto que esté vendiendo. Puede que un personaje diga que quiere una cantidad de dinero determinada por un objeto, pero eso no quiere decir que ese personaje mantenga el precio más tarde. La puntuación de COMERCIO es lo más importante en este sentido.

Hay algunos objetos que se pueden vender inmediatamente después de haberlos conseguido. Entre estos objetos se incluyen las armas de los enemigos, tesoros ocultos y cualquier otro objeto que no vaya a ser utilizado en adelante por cualquiera de los personajes del grupo. Es importante prestar atención a la cantidad de peso que soporta cada personaje. Si transportan demasiado peso se fatigarán rápidamente.

VEHICULOS

En la aventura existen tres medios de transporte diferentes, aunque no todos ellos se encuentran disponibles en cada planeta. Los diferentes vehículos que pueden aparecer durante el juego son:

Dirigible.- Un dirigible es el medio de transporte más eficaz. Pueden volar sobre cualquier obstáculo y se encuentran disponibles en la Tierra, Venus y Mercurio.

Barcos.- Los barcos son un medio de transporte de calidad media. En la Tierra, Venus y Mercurio sólo pueden viajar por el agua, aunque los Barcos de Arena de

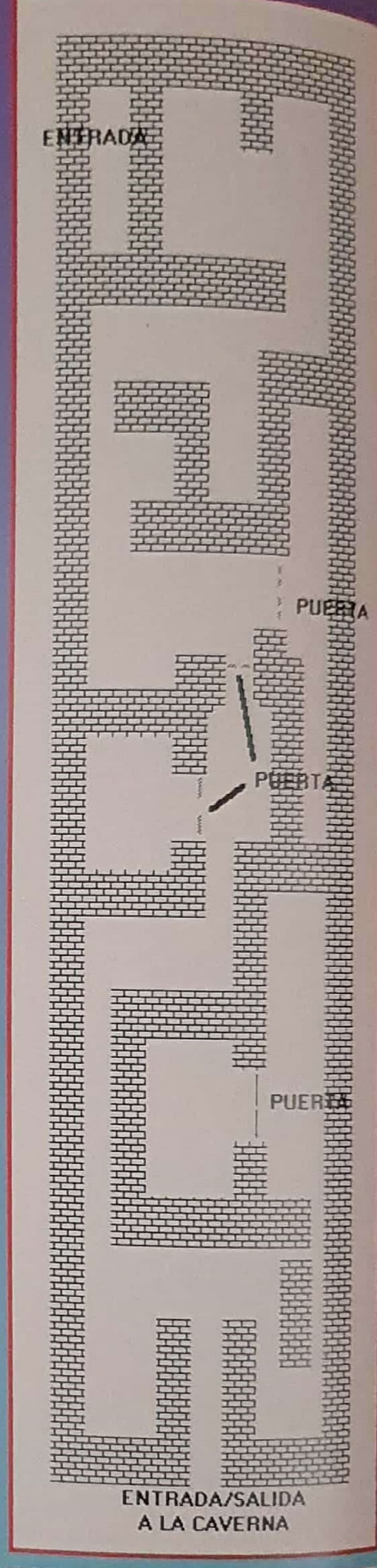
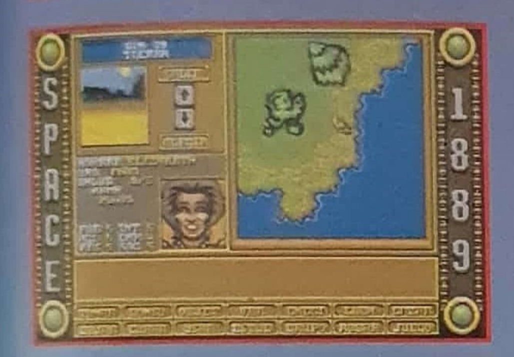


FIGURA 1
Primer nivel de la caverna de Londres











Marte pueden atravesar los mares de arena de los desiertos.

Caballos.- Un caballo es el peor medio de transporte, aunque sea el medio más barato.

Existen caballos en la Tierra, Venus, Marte y Mercurio.

EL COMBATE Y EL REPOSO

Sin duda la mejor estrategia para el combate terrestre es la de separar a los miembros del grupo, haciendo que rodeen al enemigo y de esta forma todos podrán atacarle.

Por cierto, sólo hay una forma de devolver la salud a un personaje herido. Si uno de los personajes del grupo posee una puntuación elevada en el atributo MEDICINA, puede curar al personaje que esté herido o enfermo. Sin embargo hay que tener cuidado, porque si el personaje que actúa como médico tiene una puntuación baja en MEDICINA (un tres o menos) lo único que conseguirá será empeorar las cosas aún más.

La puntuación del atributo MEDICINA aumenta si se adquiere el maletín del doctor y la Enciclopedia Médica Robb. Cada uno de esos objetos añade un punto al atributo MEDICINA del personaje.

LA EXPLORACION Y EL COMBATE ESPACIAL

Todo el mundo sabe que el espacio no está vacío, sino que se encuentra relleno por una sustancia denominada "éter". El éter permite a las grandes naves interplanetarias surcar el espacio y hace posible la comunicación entre los planetas del sistema solar. En cada planeta existe un puerto donde atracan estas naves y es necesario entrar en ellos para poder viajar de un planeta a otro.

La primera vez que el grupo entra en un puerto interplanetario habrá que construir la nave espacial. Cualquier nave interplanetaria debe tener lo siguiente:

1 - Un tamaño de casco mayor que cero (bastante obvio).

2 - Cualquiera de los tres propulsores disponibles.

3 - Una velocidad de propulsión mayor que cero.

4 - Un tamaño de motor mayor que cero.

Un casco de tamaño uno o dos es suficiente para terminar el juego. Cualquiera de los tres propulsores valdrá, pero el propulsor Edison es el mejor. Para viajar por el espacio con una velocidad suficiente es necesaria una velocidad de propulsión de cuatro o cinco, de lo contrario los viajes se harán excesivamente largos. Un tamaño de motor diez es suficiente para finalizar el juego.

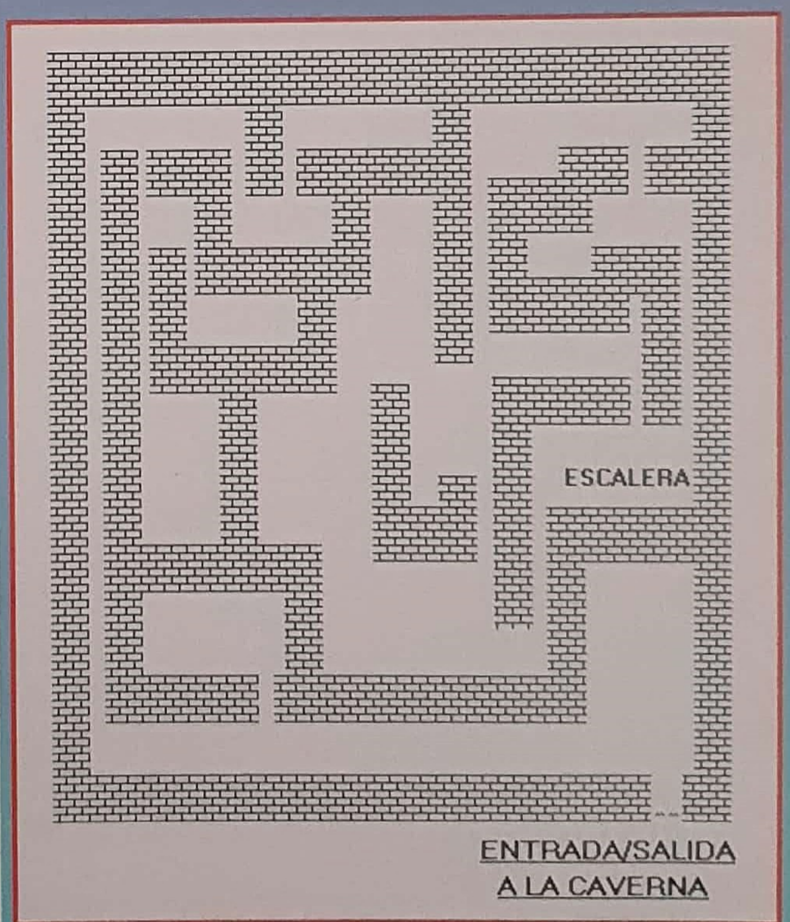
No es necesario equipar la nave con blindajes ni armamento. Los combates espaciales suelen finalizar con numerosos daños en las naves y hay que gastar grandes sumas de dinero en las reparaciones, por tanto es mejor olvidarlo. La única nave a la que hay que abordar en todo el juego es el "Susurro Mortal", en la que Thomas Edison se encuentra prisionero y ni siquiera es necesario entrar en combate para abordar la nave.

GUIA DEL AVENTURERO

Después de estos consejos generales ya estarás listo para emprender la aventura de tu vida. Has formado un grupo de va-

FIGURA 2

Primer nivel de la caverna de San Francisco que se encuentra en el Suroeste



lientes aventureros dispuestos a todo y te encuentras en el Museo de Londres. Lo primero que hay que hacer es conseguir el Informe de Londres que se encuentra en las manos de Claus Schmelling y que describe la expedición a la tumba de Tutankhamon (Tut para los amigos).

Schmelling está dando un paseo por las calles de Londres, así que habrá que buscarle.

Una vez leído el informe tendrás que viajar a Nueva York para buscar a Hans Ogleby, pero antes tendrás que hacer un par de cosas. La primera es sencilla: comprar el suero para la fiebre al doctor Raven que suele estar en la taberna.

La segunda requiere algo más de esfuerzo. Enseguida notarás que para viajar a Nueva York es necesario un medio de transporte adecuado, pero por desgracia viajar cuesta dinero y tu cuenta casi está en números rojos. A.C. Doyle, el Inspector Jefe de Londres, te ofrecerá una recompensa de 2.000 libras si le entregas el arma homicida de Jack el Destripador. El bueno de Jack pasea por las calles de Londres, así que lo único que hay que hacer es darle un poco de su propia medicina y cobrar la recompensa.

En Nueva York no tendrás que dar muchas vueltas para encontrar a Hans porque no sale nunca de la taberna. Después de hablar con él hay que viajar a San Francisco para unirte a la expedición que ha creado Nathaniel Johannsan.

Johannsan, cómo no, también está en la taberna. Es una buena idea estudiar el mapa de Johannsan, ya que contiene información importante.

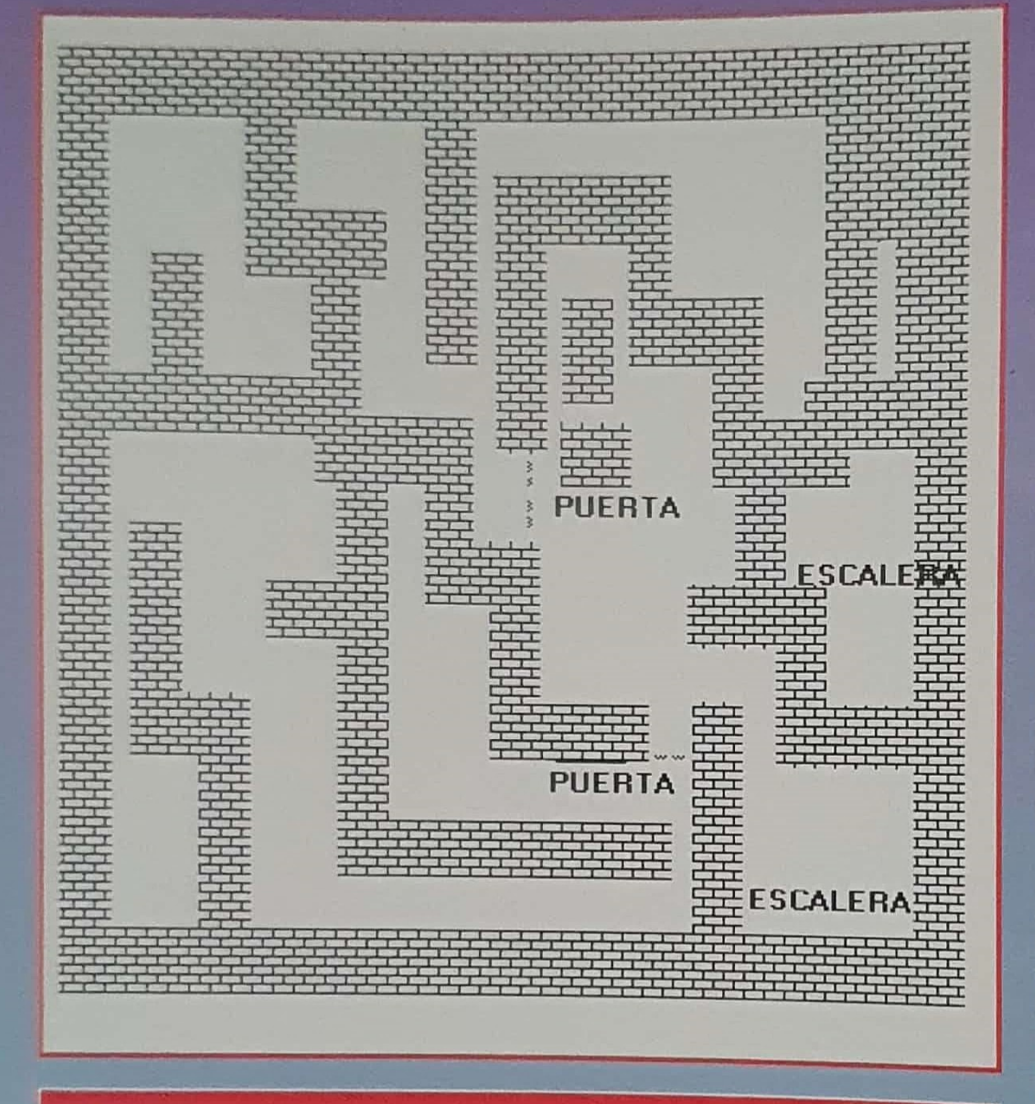
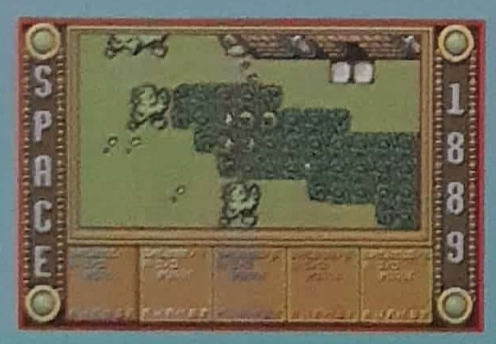
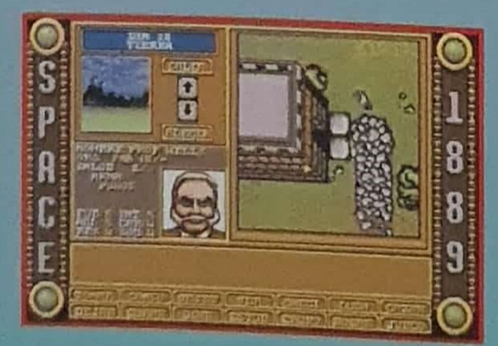


FIGURA 3

Segundo nivel de la caverna de San Francisco.



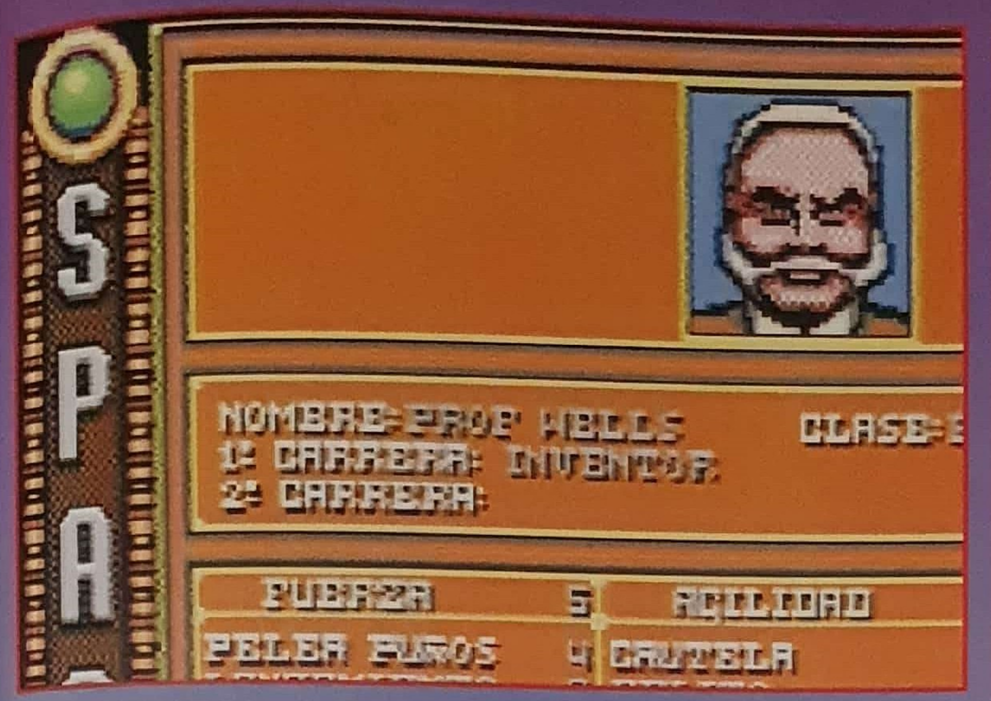


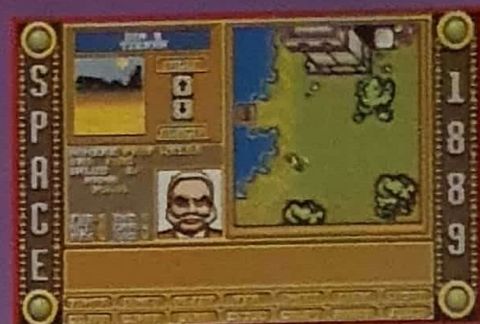
JUGANDO CON LA ARENA

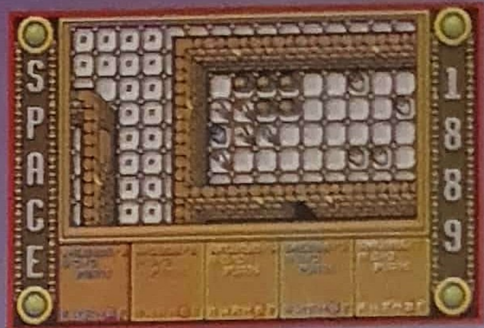
Es hora de volver a viajar, aunque en esta ocasión nuestro destino es el abrasador desierto Egipcio. En Egipto habrá que buscar la expedición alemana, que se encuentra explorando una tumba falsa que se encuentra junto al muro en la parte inferior izquierda de la ciudad. Dentro de la tumba tendrás que luchar con los alemanes para conseguir una llave egipcia y un papel con las verdaderas coordenadas de la tumba de Tut.

Sigue las indicaciones del papel para encontrar la tumba de Tut (14 pasos hacia el sur desde el ojo del desierto, la pequeña zona verde que se encuentra en el centro del desierto) y excava para descubrir la entrada. Hay que bajar al segundo nivel de la tumba y seguir las coordenadas escritas en el mapa de Johannsan (8 pasos al norte, 1 paso al oeste). Al excavar en ese punto aparecerá la entrada secreta al tercer nivel de la tumba y al destruir la pared que se encuentra directamente detrás de las escaleras aparecerá la cámara funeraria de Tut. Coge los tesoros y la tabla de piedra y sal corriendo.

En el segundo piso del museo de Egipto se encuentra la habitación de Mary Kingsley. Está cerrada, pero con la ayuda de cierta llave la puerta se abrirá sin problemas. Después de dar a Mary el suero para la fiebre del doctor Raven te dirá que vayas a ver a Alfred C. Hobbs que se encuentra en el Palacio de Cristal en Nueva York. Al entregar a Hobbs el mensaje de Mary Kingsley te dará un juego de ganzú-







as especiales, diseñadas para usarlas en las pirámides de Teotihuacan, en Méjico.

EN BUSCA DE LA ATLANTIDA

Una vez en Méjico hay que entrar en la pirámide que se encuentra al noroeste y para conseguirlo no hay nada mejor que una buena ganzúa. Encuentra la habitación que hay en el centro de la pirámide y un inca te dirá que antes de poder entrar en la habitación que hay detrás, las tablas deben volver a sus altares sagrados.

Dirígete a la pirámide del este, encuentra las tablas que se encuentran en las esquinas y depositalas en los dos altares que hay en el centro de la pirámide.

Esto te permitirá acceder a la habitación secreta. Al volver a la primera pirámide la entrada a la habitación estará libre y podrás recoger un respirador de agua y un mapa que indica la localización exacta de la ciudad perdida de la Atlántida.

Equipa a todos los miembros del grupo con respiradores y dirígete a la esquina sureste de la ciudad donde tendrás que abrir un agujero en la pared que se encuentra entre los dos pilares.

● **MUY IMPORTANTE**: tus personajes sólo podrán atravesar el agua si disponen de algún punto en el atributo de NATACION. Una vez dentro de las cavernas de la Atlántida busca la entrada al segundo nivel, donde se encuentra la tumba del Capitán Rojo, Alonso Freemerchant. Coge su diario y sus placas de identificación, así como los pergaminos de los Antiguos que servirán para descifrar la tabla de piedra descubierta en la tumba de Tut.

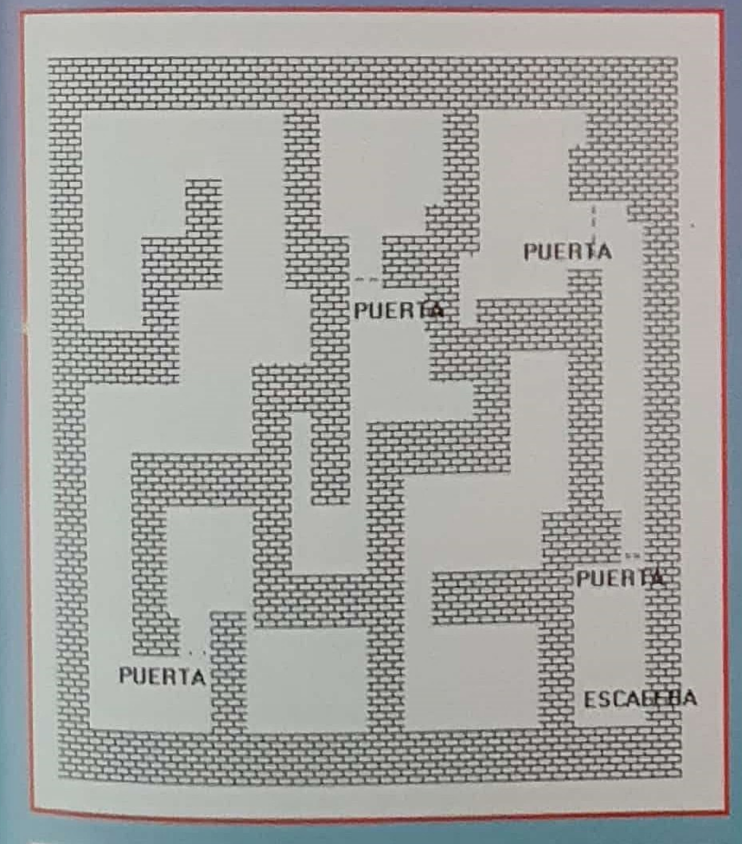


FIGURA 4

Tercer nivel de la caverna de San Francisco

El diario de Freemerchant habla de la ciudad de Angkor y como de momento no tienes otra pista, no es mala idea dirigirse allí. En Angkor dirígete al altar sagrado que está en el edificio rodeado de agua y usa los Pergaminos de los Antiguos para descifrar los extraños símbolos que aparecen grabados en él.

VIAJE A LAS ESTRELLAS

La aventura continúa en el planeta Marte, pero para llegar a él es necesario construir una nave espacial. Si sigues los consejos del principio no habrá problemas.

Desde el puerto espacial de Marte, viaja hacia el noroeste hacia la ciudad de Ausonia. Entra en la caverna que hay en la parte oeste de la ciudad y rescata a Zoho, el amigo de Mary Kingsley, que se encuentra en el tercer nivel. Zoho te entregará un pase y pedirá al grupo que viaje hasta Venus para detener una conspiración urdida por los alemanes.

Una vez en Venus, dirige al grupo a la ciudad de Venusstadt. Entra en el almacén de los alemanes y consigue unos cuantos uniformes alemanes. En el almacén también se encuentra Simon O'Rourke y no sería una mala idea perder unos cuantos minutos hablando con él. Una cosa más, el grupo sólo podrá entrar en el Fuerte Bismark que se encuentra en las montañas Thetis si se pone los uniformes alemanes.

Una vez dentro, hay que encontrar a Hans Kurt y luchar con él para conseguir el pase al cuartel general alemán que se

encuentro en Marte. De vuelta en Marte, viaja a la ciudad de Syrtis Major y usa el pase de viaje de Zaho para poder alquilar un medio de transporte que sirva para surcar los mares de arena. El cuartel general alemán se encuentra en la zona noroeste de la ciudad.

Los uniformes alemanes servirán para acceder al primer y al segundo piso. Usa el pase del cuartel general para subir al tercero, donde se encuentra el barón Von Gruber. El malvado barón guarda la llave del castillo del rey Hattabranx y supongo que ya sabrás cómo hacerte con ella. El castillo del rey Hattabranx se encuentra en la ciudad marciana de Boreosyrtis League. Dirige al grupo al segundo piso y usa la llave de Von Gruber para entrar en el santuario del rey.

Necesitas la llave que tiene el rey para poder entrar en el lugar denominado "el Culto del Gusano", así que ¡a luchar! Viaja a la ciudad de Moab y localiza a un tal Teegok, que se encuentra vagando por la ciudad. Este personaje te dará un mapa que indica el lugar donde se encuentra el culto del gusano. Vuelve a Boreosyrtis League y usa el mapa de Teegok para encontrar la entrada al culto (12 pasos hacia el sur a partir de la taberna, entre las mandíbulas del escarabajo de la arena).

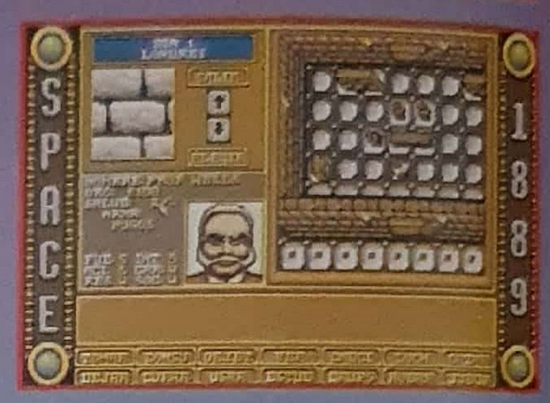
CASI EN EL FINAL

Una vez en el tercer nivel del culto del gusano, entrega los Pergaminos de los Antiguos a Kleuth Na Vriss, que a cambio te dará una esmeralda y te pedirá que viajéis a Europa, que se encuentra detrás del cinturón de asteroides.

Nada más abandonar Marte, aborda la nave "Suspiro Mortal" y rescata a Thomas Edison, que se encuentra prisionero. El agradecido Edison revelará al grupo la forma de viajar más allá del cinturón de asteroides. Viaja hasta la Luna, encuentra al profesor Tereshkova y entrégale la esmeralda del profesor Kleuth.

A cambio te dará un propulsor de los Saurios para tu nave espacial.





Viaja a Mercurio y encuentra el cristal gigante a las orillas del río. También necesitarás excavar en el tercer nivel de las minas en la Estación Princess Christiana para encontrar las fuentes de amoníaco. Vuelve al puerto espacial y equipa tu nave con el propulsor que el profesor Tereshkova te entregó. El cristal gigante y el amoníaco se añadirán a la nave automáticamente.

Atraviesa el cinturón de asteroides para llegar a Europa, que se encuentra en la esquina superior derecha del mapa espacial; lee el mensaje que se encuentra en las cavernas y viaja de vuelta a la Tierra. Entra en el agujero que se encuentra en el Polo Norte y después de atravesar el laberinto encontrarás al saurio Eoger Luirv, que finalmente recompensará a tu grupo por un viaje tan largo y difícil.

OTRAS HISTORIAS

Aquí te hemos mostrado cómo llegar al final de la aventura de la forma más rápida posible, aunque existen otras rutas alternativas. Además de todos los pasos y misiones aquí indicados, Space 1889 contiene cerca de medio centenar de misiones y argumentos secundarios que aportarán experiencia y dinero a los aventureros que se arriesguen en ellas. Unas son más sencillas que otras, pero no cabe duda de que mantendrán al jugador de rol ocupado durante mucho, mucho tiempo.

JAVIER GUERRERO.

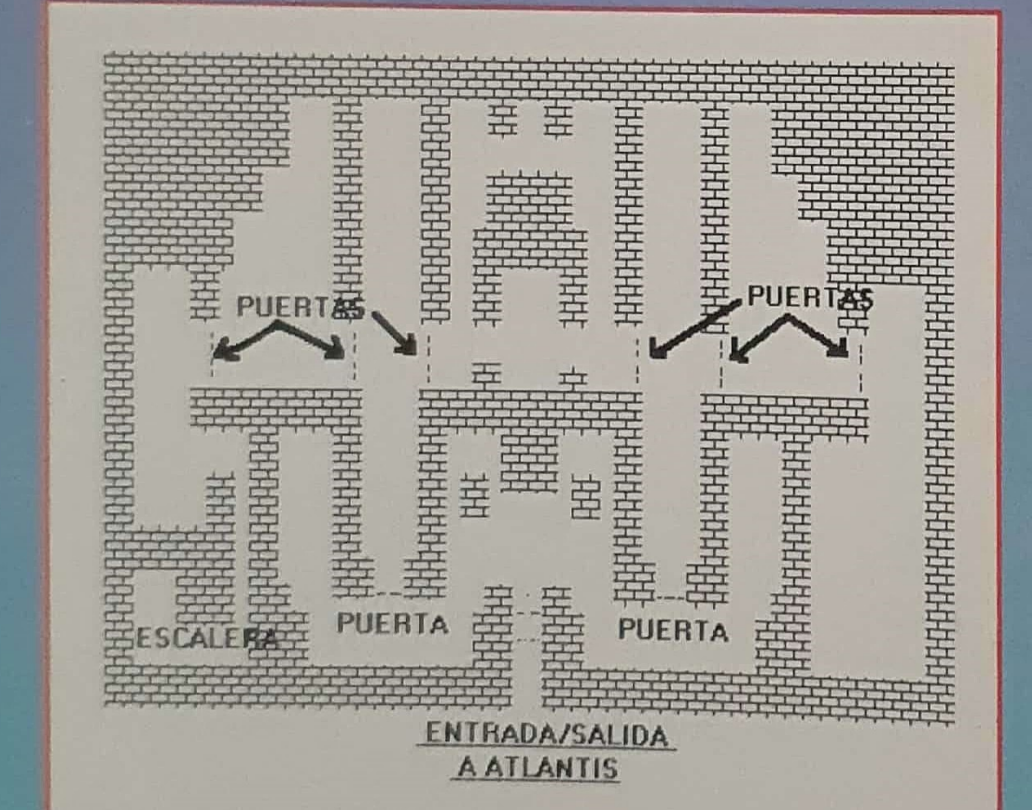
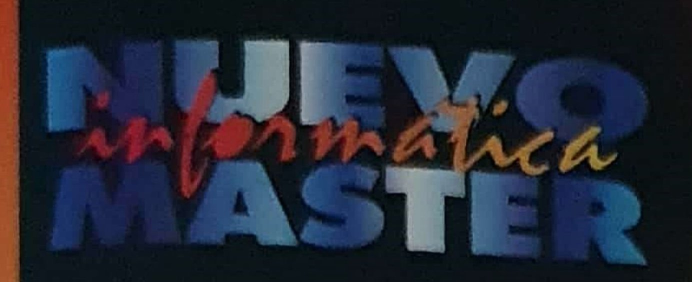


FIGURA 5

Primer nivel de la ciudad de Atlantis



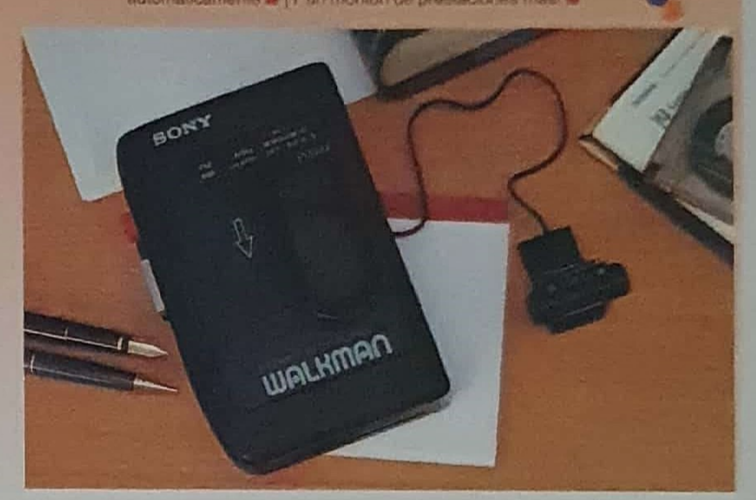
¡Completamente gratis, por suscribirse, este walkman Sony

■ Disfrutará escuchando su programa favorito en AM o FM mientras lo graba, activando —si lo desea— el supresor de interferencias (ISS) en FM para tener una recepción perfecta ■ Podrá seleccionar la ecualización óptima de la cinta (Normal, Cromo o Metal) ■ También podrá grabar a través de su micro estéreo y escuchar sus cintas con los auriculares que incorpora ■ Sabrá cuándo cambiar las pilas, porque lleva indicador de desgaste ■ No tema quedarse dormido. Se desconecta automáticamente ■ ¡Y un montón de prestaciones más! ■

¡Póngase al día! Nuevo Master Informática es la solución global para dominar la informática

Nuevo Master Informática son una colección de cursos sobre los programas de mayor difusión, siempre de sus últimas versiones y en entornos **MS-DOS y/o WINDOWS**. El usuario sólo necesita introducir los discos en su ordenador y seguir las instrucciones. De esta manera usted va realizando los ejercicios y tareas marcados por el ordenador hasta lograr un dominio total del programa, gracias a una simulación exacta de la pantalla real del programa. Y todo ello al ritmo que usted dicte; en los momentos que decida y durante el tiempo que desee. Un perfecto profesor particular a su entera disposición.

■ **Para IBM PC y 100% compatibles.** ■ **En discos de 3,5**



NUEVO MASTER INFORMATICA

Oferta válida únicamente para España

☐ Deseo suscribirme a la obra **NUEVO MASTER INFORMATICA** desde el título **Windows 3.1** al final. En total 10 entregas. Esta colección, de aparición mensual, me será enviada –junto con el *WALKMAN*– en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ____________ **1er. APELLIDO** ____________

2º APELLIDO ____________

DOMICILIO ____________ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ____________ **CIUDAD** ____________

PROVINCIA ____________

EDAD ____________ **CIF o NIF** ____________ **TELEFONO** ____________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

AL CONTADO: 49.500 Pta.

Al recibir la primera entrega. Los envios serán uno mensual hasta terminar la colección.

- 1ª Entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*.

APLAZADO: 51.975 Pta.

Los envios serán uno mensual hasta terminar la colección.

- 1º plazo: 16.975 Pta. (al recibir la primera entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*).
- 5 plazos mensuales de 7.000 Pta.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **F&G EDITORES, S.A.** adjunto a este boletín (esta forma de pago sólo es válida en la opción "AL CONTADO").

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJAMADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ____________ 199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envie este cupón a: F&G EDITORES, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID

PARA CONSULTAS O SUSCRIBIRSE A PARTIR DE OTRO NUMERO, CONTACTE CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: TNO (91) 457 94 24 FAX: (91) 458 18 76

ECO quest
THE SEARCH FOR CETUS

- OK Tricks & Tracks : *ECO QUEST: THE SEARCH FOR CETUS.*
- Compañía: SIERRA.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, GAME BLASTER CARD, ROLAND.

El mundo se está destruyendo poco a poco, todos lo sabemos y aún asi, seguimos sin intentar nada verdaderamente positivo para solucionarlo. El interés económico que domina el siglo es muy significativo pero, deberemos unir nuestras fuerzas en la búsqueda del camino correcto hacia la salvación de las especies y, por qué no, de la raza humana.

SOLUCIONES ECOLOGICAS



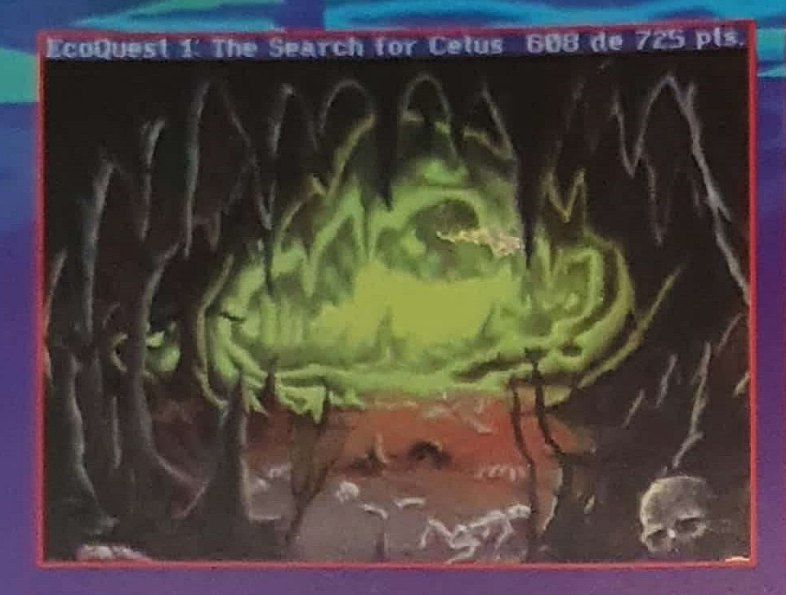
COMIENZA LA AVENTURA.

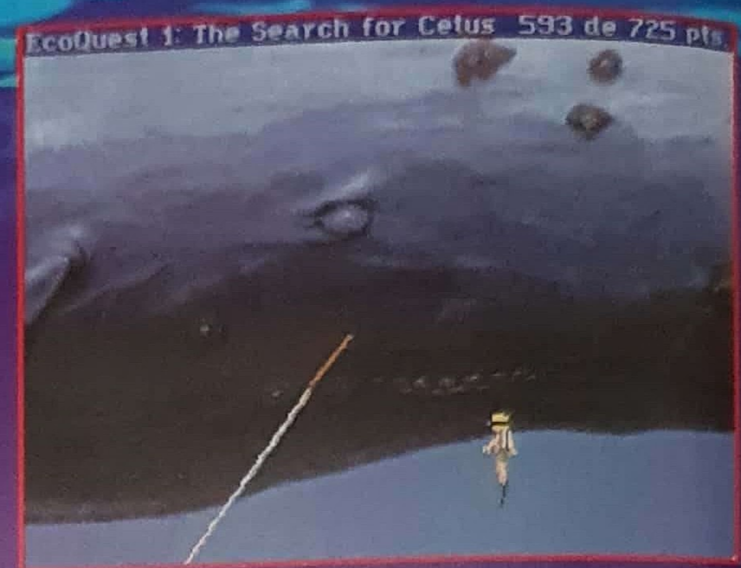
Su padre le recriminó de nuevo que no fuese a jugar con los chavales a la playa.

Adam sin duda seguía trastornado por el cambio de residencia al que se habían visto forzados él y su padre. Obviamente el trabajo siempre era lo primero, pero a Adam le molestaba ante todo que su padre le repitiese una y otra vez lo mismo.

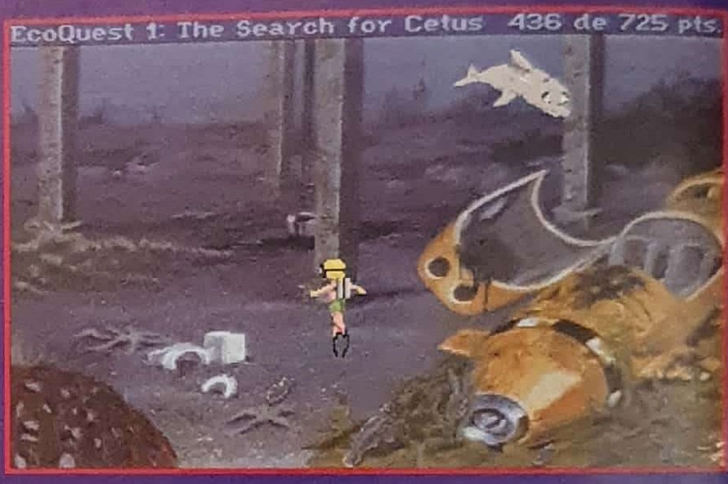
Esa mañana Adam decidió ayudar a su padre, aburrido ya de pasarse todo el día estudiando. La primera tarea consistió en ayudar a una pequeña gaviota que había quedado atrapada en la marea negra que días antes había sido provocada por el hundimiento de un petrolero. Impregnando con detergente un trapo suave consiguió, por lo menos, evitar que la pequeña gaviota sufriese por el momento -aunque probablemente acabaría muriendo de todas maneras-.

Su padre salió inmediatamente de la habitación al tiempo que Adam recordó que debía colocar la botella de agua en la jaula del hamster -gesto que éste obsequió con una impecable ovación-. Cogió el fertilizante que le dió su padre y experimentó con el coral que conservaban en el laboratorio. Recordó que su padre le dió permiso para jugar con el delfín que encontraron atrapado entre unas redes a la deriva y, quizá presintiendo que debía ocurrirle algo extraordinario, recogió la bolsa de basura especial para recoger residuos desechables de las profundidades marítimas- y salió en la piscina en la que se encontraba Delphineus (era el mejor nombre que se le podía poner a un delfín), no sin antes recoger el bote de soda vacío que había sobre la mesa del ordenador.









PRIMEROS CONTACTOS.

Por fín Adam iba a poder jugar con el simpático delfín que su padre cuidaba desde hacía algunas fechas. El tipo de comportamiento que se debía seguir con el delfín estaba claramente indicado en la pizarra que colgaba de la pared. Sin dudarlo un solo momento, Adam empezo a hablar con Delphineus, quien por cierto, no le hacía mucho caso. Decidió probar entonces con la caballa del cubo -quizás tenía hambre-. Y efectivamente el defín le prestaba cada vez más atención. Era el momento de entrar a la piscina y juguetear con él, eso sí, con mucho cuidado de no asustar al pobre animal. Esto era distinto, Delphineus habia tomado confianza con Adam y las piruetas que daba a su alrededor eran el mejor modo de comunicárselo. Un par de vueltas agarrado a la aleta de Delphineus y unos cuantos lanzamientos con nuestro "fresbee" para averiguar que... ¡Hablaba! Adam no se creía lo que estaba viendo, un delfín que habla, increíble. Tras los primeros momentos de incredulidad por parte de Adam, Delphineus comenzó a explicarle que es lo que le traía por estos lugares.

EcoQuest 1: The Search for Cetus 583 de 725 pts.

Una increíble aventura marina que se desarrolla en el mundo de Eluria. Su mandatario jefe, denominado Cetus, habia desaparecido extrañamente fechas atrás. Delphineus, fue el encargado de la búsqueda, pero debido a problemas con una red, (así como muchos otros "PC's") ahora dependería de la ayuda exclusiva de Adam, un niño humano predestinado para tal fín.

LA BUSQUEDA DE CETUS.

Delphineus comenzó a contarle los terribles sucesos que estaban aterrorizando a la ciudad de Eluria -lugar donde el delfín y sus amigos vivían- y que comenzaron desde el mismo momento en que su Rey, Cetus, desapareció extrañamente hace ya unos cuantos días. El habia sido nombrado para ir en su busca, pero un terrible

accidente con una red le trajó hasta este lugar en el que, gracias a la ayuda de los humanos, se estaba recuperando.

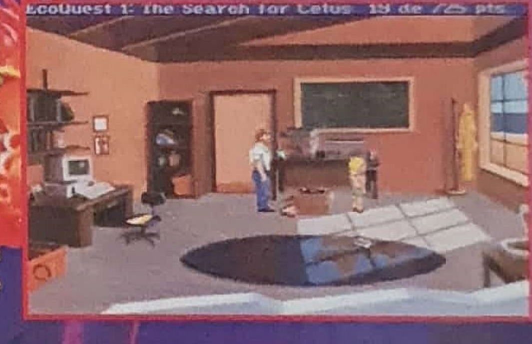
Adam comprendió que Delphineus debía continuar su búsqueda y decidió abrir la escotilla que le retenía allí dentro. Días después Adam recibió la inesperada visita de un amigo. Delphineus había vuelto para solicitarle su ayuda. Era arriesgado llevar a un humano a un lugar como Eluria, pero era la única esperanza de encontrar a Cetus, -pensaría Delphineus-. Adam recogió su equipo de hombre rana y el transmisor y se dirigió directamente a la ciudad más bella que jamás hubiese podido imaginar...

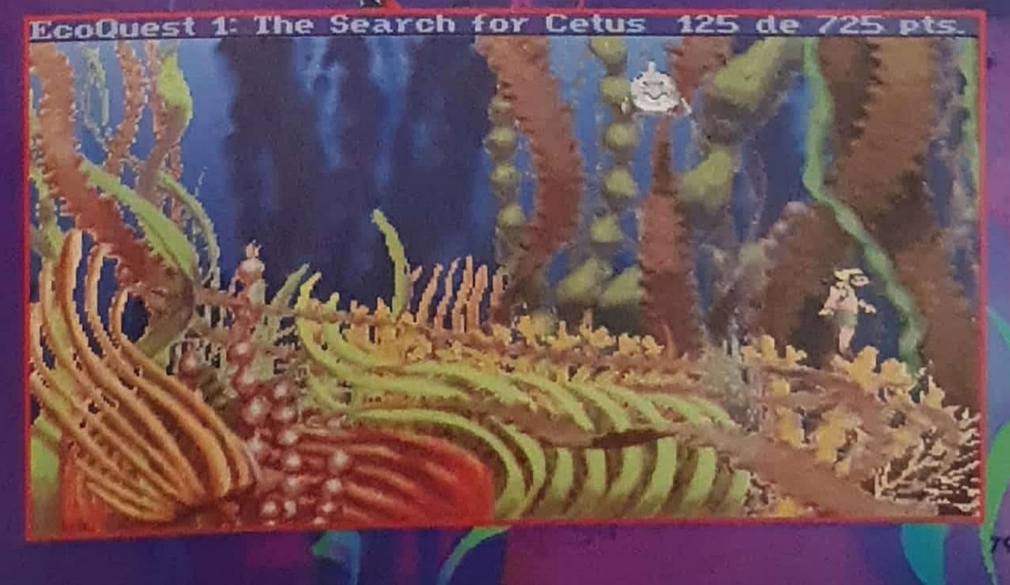
ELURIA.

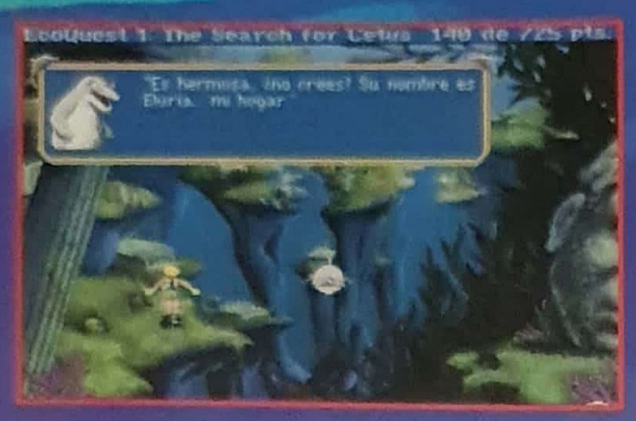
Bueno, la ciudad sí es bonita, pero la terrible contaminación que sufre la convierte en un lugar algo gris. Sin duda es el momento de que Adam utilice su bolsa de basura para limpiar de porquería la ciudad y, de paso, conseguir algún que otro punto (acuérdate de recoger la Jaula de Acero).

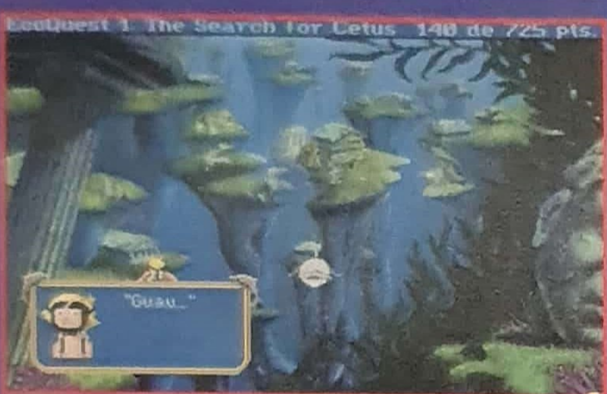
Delphineus le aconseja que vaya a visitar al Oráculo de la ciudad, pero... ¿Qué demonios quería decir con ello?. Explorando un rato por los alrededores, Adam entra en el templo de Poseidón. Una preciosa concha de bronce realza, más aún si cabe, la belleza del lugar. Pensando que quizás le sirva la recoge. Adam tiene el presentimiento de haber visto algo relacionado con esta concha antes-.

Encuentra en la pared una figura con tres ojos, comprobando claramente que

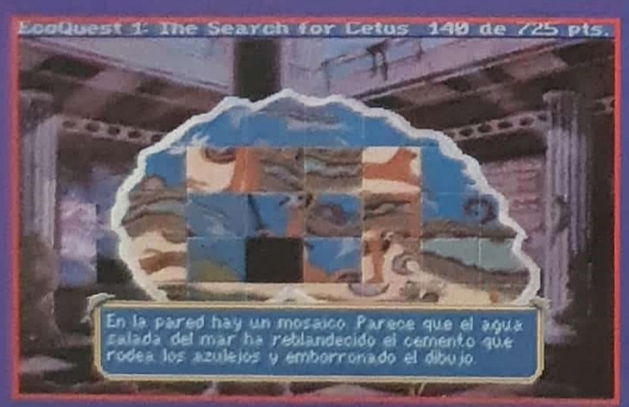




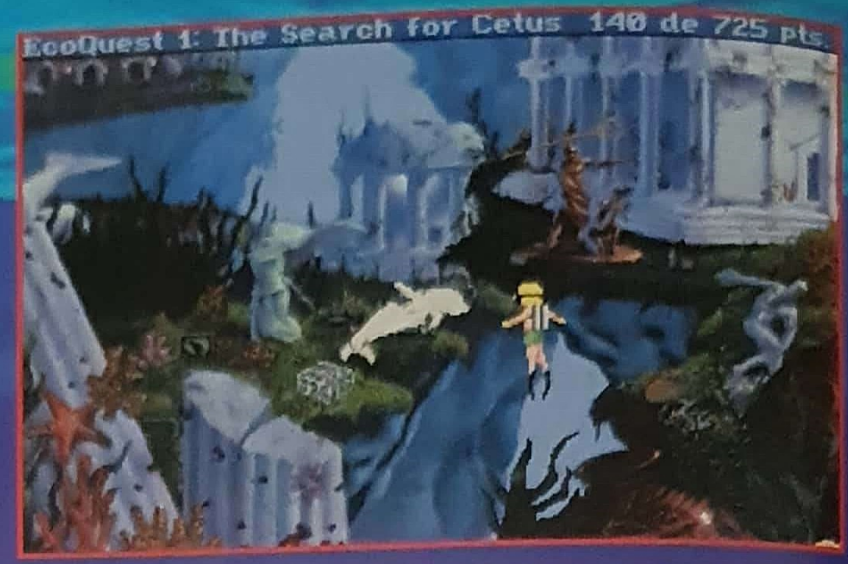








El puzzle sobre el mosaico, pondrá a prueba gran parte de la inteligencia y el sentido común de Adam. Su solución le pondrá en el buen camino.



éstos se pueden empujar. Por desgracia, Adam sólo dispone de dos manos y un par de aletas, por tanto deberá encontrar algo con tres...

EL ORACULO.

Adam salió corriendo hacia la estatua de Poseidón que había visto a su llegada a Eluria e intentó coger el tridente que éste portaba entre sus manos, sin éxito.

A su lado se alzaba la bella figura de la sirviente de Poseidón que sujetaba entre sus manos, o mejor dicho debía sujetar la concha de bronce que había en el templo de Poseidón. Por suerte, la mencionada concha estaba en poder de Adam. La colocó entre las manos de la estatua al tiempo que Poseidón, en un gesto de aprobación, soltaba el tridente de entre sus manos. Ahora Adam disponía de la llave que le abriría las puertas del Oráculo, las puertas de una gran profecía.

LAS VISIONES.

Adam introdujo el tridente entre los tres ojos y una cavidad en la pared dejó ver al Oráculo. Sus primeras palabras fueron de escepticismo ante la presencia de aquél chico en el reino submarino. Quizás porque la profecía revelaba que un niño humano debía salvar a su reino, éste acepto hablar con él. Para demostrar su condición de salvador, debía descifrar un puzzle (el mosaico que se encontraba en la pared) para posteriormente, y sobre ese mismo mosaico, responder a tres cuestiones cuya respuesta, y según el Oráculo, debían salirle del corazón. A cada respuesta el recibiría una visión, y sólo cuando hiciese entrega al Oráculo de una "Señal de confianza", éste le revelaría la profecía completa que indicaba como acabar con los males de la ciudad de Eluria.

Adam corrió inmediatamente en busca de algo que pudiese servir como "Señal de confianza". Durante la búsqueda Adam vió algo terriblemente desagradable: una preciosa estatua de coral con forma de ballena cubierta de petróleo, recordó que llevaba encima el fertilizante que le dió su padre. Sin dudarlo un solo instante vertió el contenido del bote por toda la superficie del coral. ¡Maravilloso!, las bacterias del fertilizante se estaban "comiendo" el petróleo. Sintió un pequeño pellizco en la pierna. ¡Santo cielo!, un gracioso cangrejito, al cual le apodaban el Guardián del Jardín, le estaba hablando. Tras una interesante conversación, éste le entregó a Adam una pócima hecha a base de treinta plantas submarinas que curaba cualquier enfermedad conocida. Era el momento de seguir el consejo de Delphineus, ir a hablar con el alcalde.

EL MEETING.

Adam estuvo hablando con el Gran Senador, un tipo excéntrico y con poca personalidad. Permanecía encerrado en el congreso -según el, meditando- intentando tomar alguna determinación. Obviamente desconfiaba totalmente del muchacho, por lo cual decidió someterle a una prueba para ganar su confianza.

Esta era la prueba de las tres columnas (mi recomendación es que pulséis continuamente sobre todas las columnas y así, poco a poco éstas se irán colocando en su sitio) cuya condición para colocarlas le explicó detalladamente.

Una vez ganada su confianza, el senador le relató sus problemas, y entre los

dos llegarón a la conclusión de que lo mejor para la ciudad sería convocar un meeting.

LA RESIDENCIA.

Al llegar a la zona de apartamentos, Gregarius salió al paso de Adam obligándole a entregarle algo que le identificase como persona grata en el reino de Eluria y así poder visitar cada una de las casas de los habitantes de la ciudad.

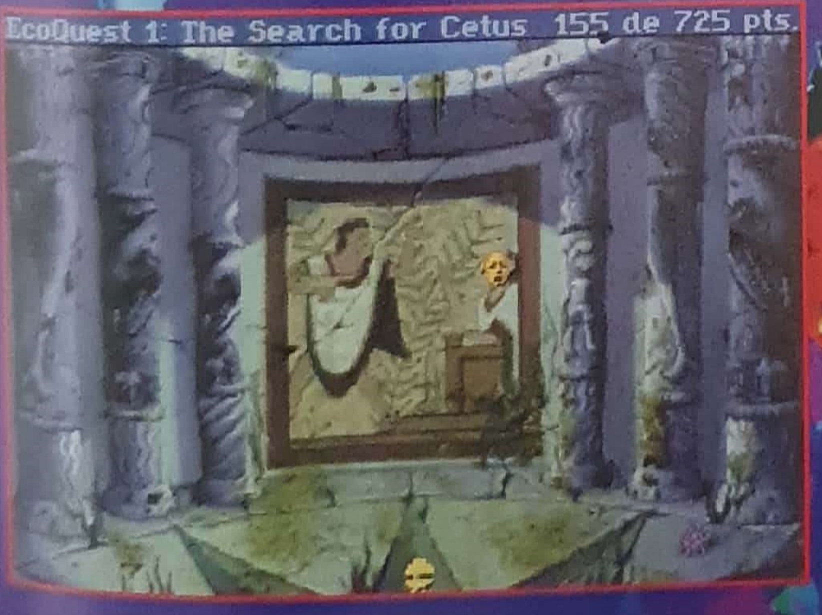
Buscando por la ciudad, Adam encontró un trapo de algodón limpio que utilizó para lavar la concha manchada de petróleo que encontró anteriormente en el Jardín de la ballena de coral. Pensó que sería un buen regalo para el Senador, cuya concha se encontraba ya algo desgastada por el tiempo. A cambio este le entregó una medalla de delegado con la cual Gregarius le permitiría entrar en la zona residencial.

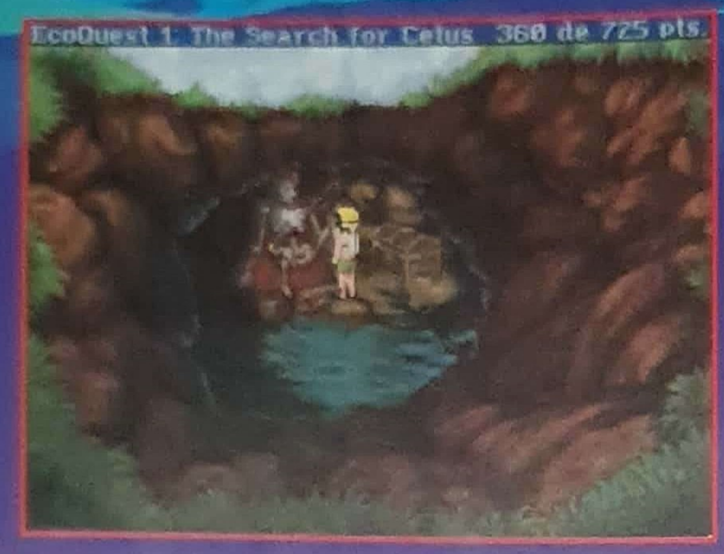
No pensó en ningún momento que lo que realmente Adam debía hacer para convencer a cada uno de los habitantes de que fuesen al meeting, sería el solventarle los problemas que afectaban a cada uno. Lo primero que hizo fue ayudar a Narcisus -un gracioso pez que vivía en el apartamento central- a salir de la bolsa de plástico en que habia quedado atrapado. Tras convencerle de que asistiese al meeting, éste le entregó un par de pequeños erizos que, aunque a primera vista no servían para nada, eran bastante simpáticos.

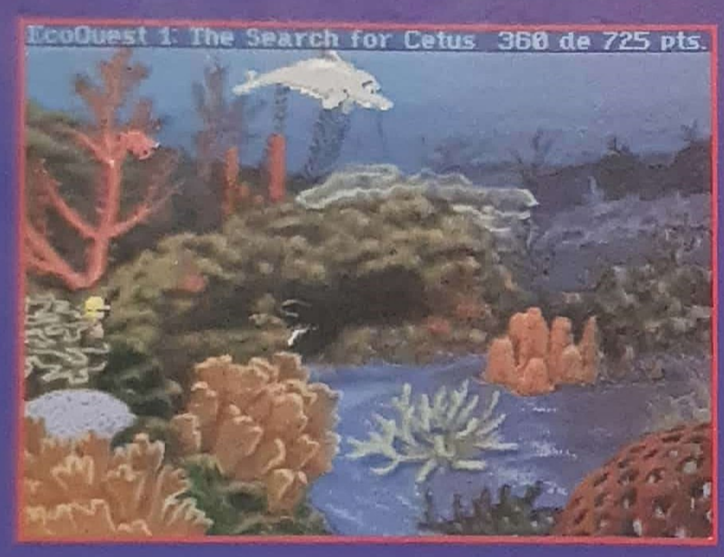
Adam pensó entonces que Gregarius podía estar interesado en asistir a la reunión, por lo que fue a buscarle. Antes de poder decirle nada, Gregarius le comentó el problema que tenían los mamíferos al tener que subir a la superficie a recoger aire ya que, siempre eran golpeados por la hélice de un pequeño pesquero que solía faenar por esas aguas. Decidierón subir a hablar con el pescador el cual, con un tono bastante desagradable, les instó a que le ofreciesen una solución. Adam pensó que la jaula de acero que recogió a su llegada a Eluria podría servir, pero para poder unirla a la embarcación necesitaba unos cuantos tornillos. A falta de este material, Adam decidió continuar su labor en los apartamentos.

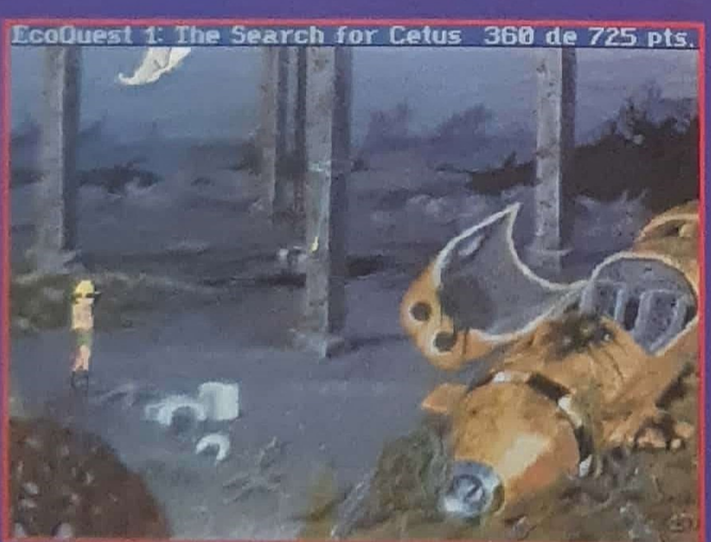
La siguiente visita fue al apartamento superior izquierdo donde se encontraba el pez león (acuérdate de recoger la bomba de agua que encontrarás en el exterior de los apartamentos). El panorama era desolador, el pez león estaba desmayado y todo parecía indicar que se debía al agua contaminada de lejía que había en el apartamento. Echando un vistazo a su alrededor, el humano comprobó que una de las patas de la mesa era en realidad una botella de lejía (se ve que el pez decoraba su apartamento con todos aquellos objetos que encontraba por ahí), por lo que decidió echarla a su bolsa de basura. Una vez hecho esto, y con ayuda de la bom-











Una de las tareas más complicadas que deberá realizar Adam, será la de reunir a los peces importantes en el "meeting" que habían decidido celebrar.

ba de agua, Adam renovó todo el agua de la habitación. Un par de palabras con el pez león para que éste se prestase a ir al meeting y un regalo para nuestro amigo Adam, una de las púas venenosas del pez.

EPIDERMIS.

Es el nombre de otro de los inquilinos cuyo problema consistía en la falta de plantas que necesitaba para alimentarse. No es que no las hubiese, pero como consecuencia de la contaminación su alimento estaba totalmente cubierto por las algas. Adam recordó que los erizos de mar que llevaba encima tenían la propiedad de comer algas, así que los soltó sobre las plantas que Epidermis tenía en su apartamento. Las plantas quedaron libres de algas, Epidermis pudo comer todo lo que quiso y además, en agradecimiento, le obsequió al muchacho con una concha terriblemente afilada.

La siguiente visita correspondió a Hipócrates, el cirujano de la ciudad que había dejado su espada (lógicamente, pues era una pez espada) atrapada entre unos aritos de esos que se utilizan para empaquetar los packs de refrescos. Con ayuda de la concha que nos entregó Epidermis le sacaremos de este aprieto a Hipócrates. El pez espada nos hará entrega de un nuevo obsequio: unas pinzas que sin duda nos serán de gran ayuda con...

LA TORTUGA DE MAR.

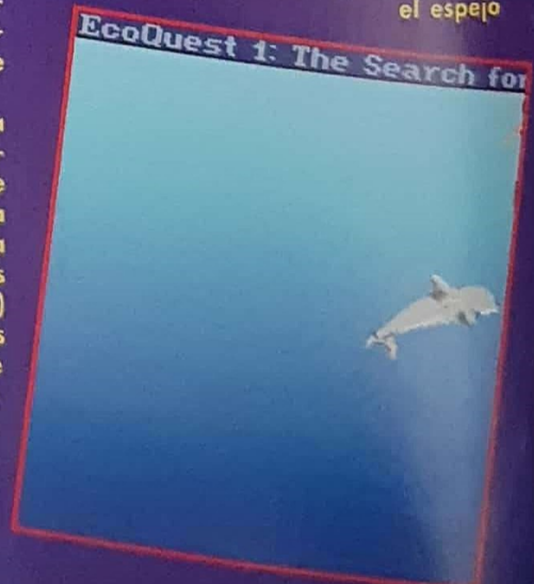
Lamentablemente, la tortuga de mar se estaba axfisiando por culpa de un globo que se había tragado. Lo único que se le podía apreciar era la cuerda que lo sujetaba. Con la esperanza de poder sacarle el objeto de la garganta, Adam tiró con fuerza de ella, quedando todavía en su interior el globo. Se guardó la cuerda e imitando a los mejores cirujanos y con ayuda de las pinzas extrajo el maldito globo que obstruía la garganta de la pobre tortuga. El reptil, muy agradecido, le hizo entrega de cuatro tornillos que vinieron de perlas para unir la jaula de acero a la hélice de la embarcación del pescador.

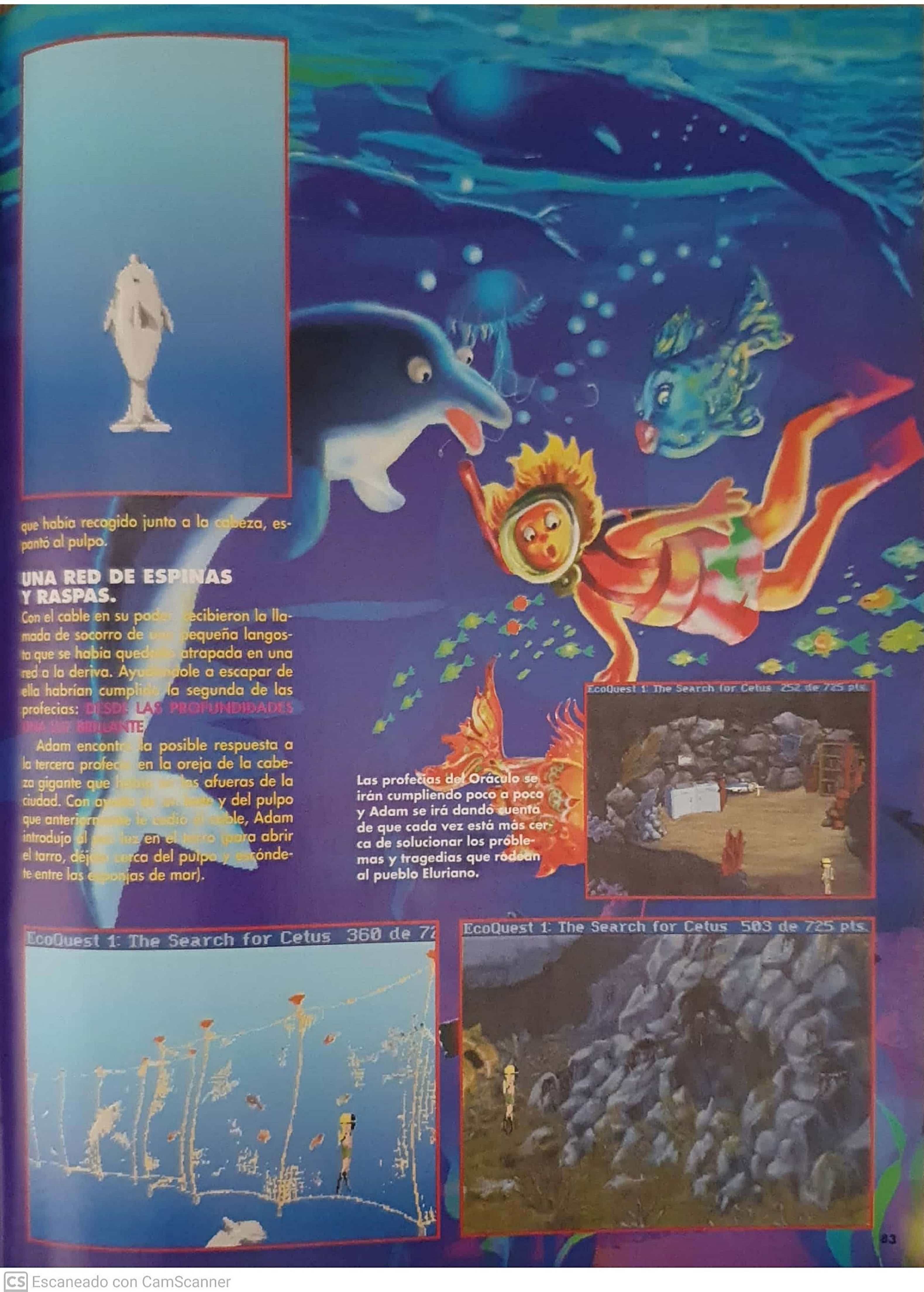
Era el momento de acudir al meeting en el que se habló de todos los problemas que asolaban la ciudad. Allí mismo se decidiría entregar la máscara de oro al niño como señal de confianza de todo el pueblo Eluriano. Con esta señal Delphineus y Adam se decidieron a ir de nuevo de visita al Oráculo con la intención de que les revelase...

LA PROFECIA.

El oráculo le hizo entrega de un pergamino en el que se podía leer la siguiente profecía: UN CABLE BRILLANTE TE AYUDARA EN EL LUGAR MAS HORRIBLE.

Buscando buscando, Adam encontró un pequeño cable brillante como indicaba la profecía, pero custodiado perfectamente por un nervioso pulpo. Usando el espejo





que había recogido junto a la cabeza, espantó al pulpo.

UNA RED DE ESPINAS Y RASPAS.

Con el cable en su poder, recibieron la llamada de socorro de una pequeña langosta que se había quedado atrapada en una red a la deriva. Ayudándole a escapar de ella habrían cumplido la segunda de las profecías: DESDE LAS PROFUNDIDADES UNA LUZ BRILLANTE.

Adam encontró la posible respuesta a la tercera profecía en la oreja de la cabeza gigante que había en las afueras de la ciudad. Con ayuda de un bote y del pulpo que anteriormente le cedió el cable, Adam introdujo al pez luz en el tarro (para abrir el tarro, déjalo cerca del pulpo y escóndete entre las esponjas de mar).

Las profecías del Oráculo se irán cumpliendo poco a poco y Adam se irá dando cuenta de que cada vez está más cerca de solucionar los problemas y tragedias que rodean al pueblo Eluriano.

UNA PARED DE PIEDRA.

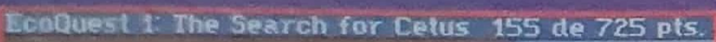
Al explorar el arrecife que había hacia el este, Adam se topó con una extraña cueva dentro de la cual una pared de piedras ocultaba algo que a Delphineus le daba mala espina (alumbra la cueva con la ayuda del pez luz que atrapaste). Con paciencia y dedicación Adam consiguió retirar una a una todas las piedras que conformaban ese tétrico muro.

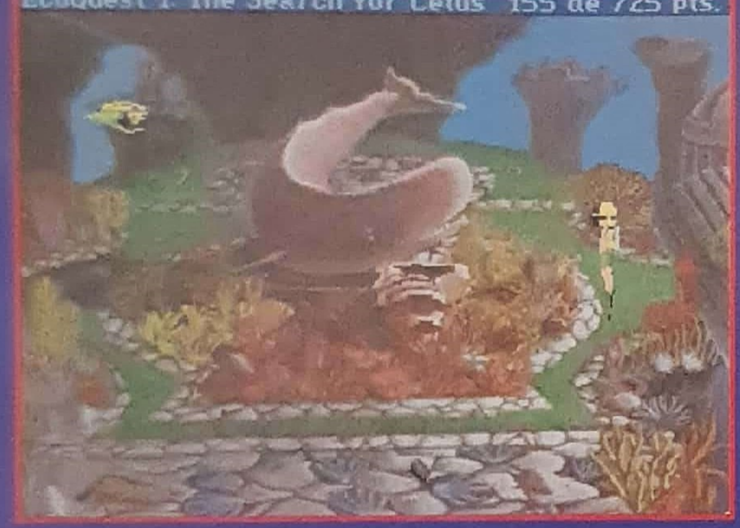
UNA ARMADURA PARA UN MODERNO CABALLERO.

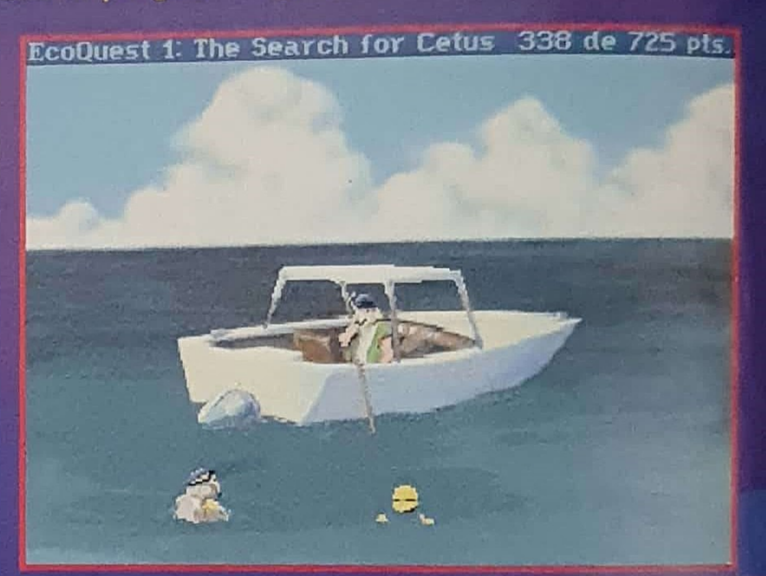
Justo debajo del muro, entre las rocas, Adam encontró una especie de cofre metálico -sin duda el responsable de la luz verde que provenía desde el otro lado lo había colocado ahí-. Obviamente, se necesitaba una llave para abrir dicho cofre, por lo que Adam y Delphineus comenzaron a rastrear la zona. La citada llave se encontraba perfectamente escondida dentro de una gruta (justamente a la derecha de la cabeza gigante) en manos de un terrible pirata -ya no tan terrible si tenemos en cuenta que lo único que quedaba de él era su esqueleto-. Intentó cogerla con tan mala fortuna que sin poder evitarlo, cayó al mar.

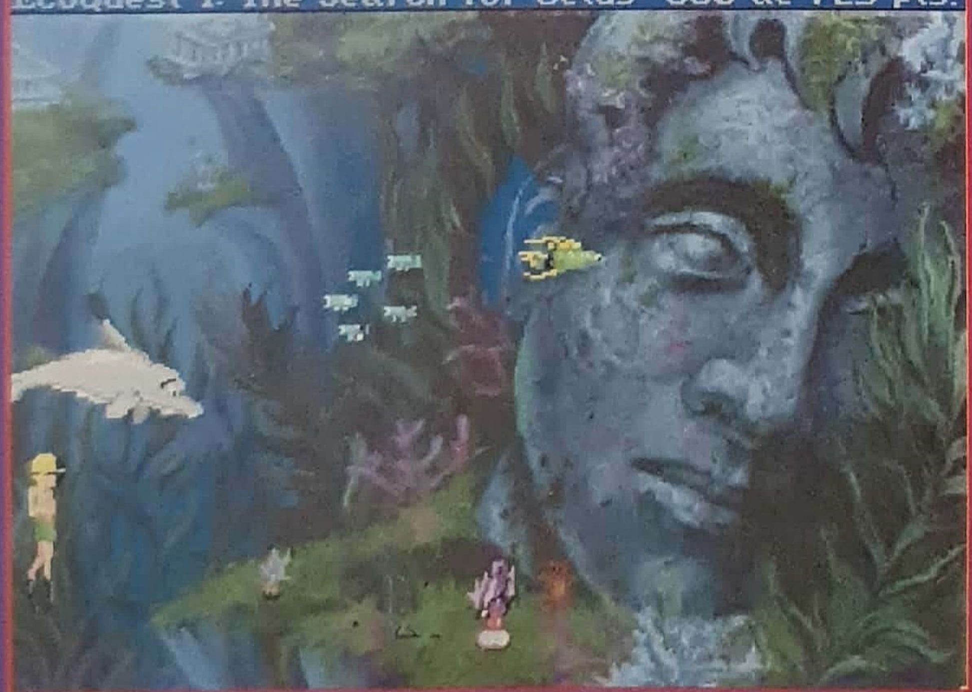
¡Perfecto!, para colmo un pez glotón -¿existe esa especie?- se ha zampado la llave -¿pueden estar las cosas peor?- Sí. Para rematar la faena la anémona se ha zampado al pececito cuando el chico intentaba alcanzarlo. Sólo queda una opción, y es la de obligar a la anémona a que vomite la llave, ¿cómo?, utiliza el anzuelo de colorines que encontrarás enganchado a una de las columnas de la base petrolífera.

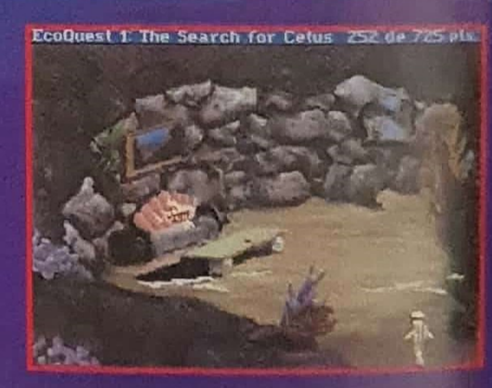
Tras esto, Adam abre el cofre (no sin antes engrasar la cerradura con la ayuda del trapo de algodón), se coloca el traje anti-radiaciones y se prepara para ver algo realmente monstruoso...

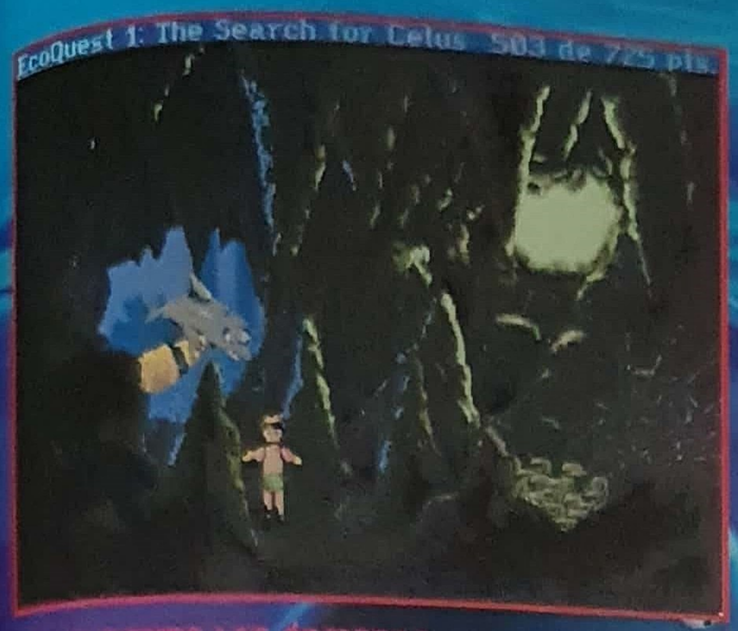












ALLÍ DONDE LAS SOMBRAS HACEN, LOS VENENOS EN LA PROFUNDIDAD YACEN.

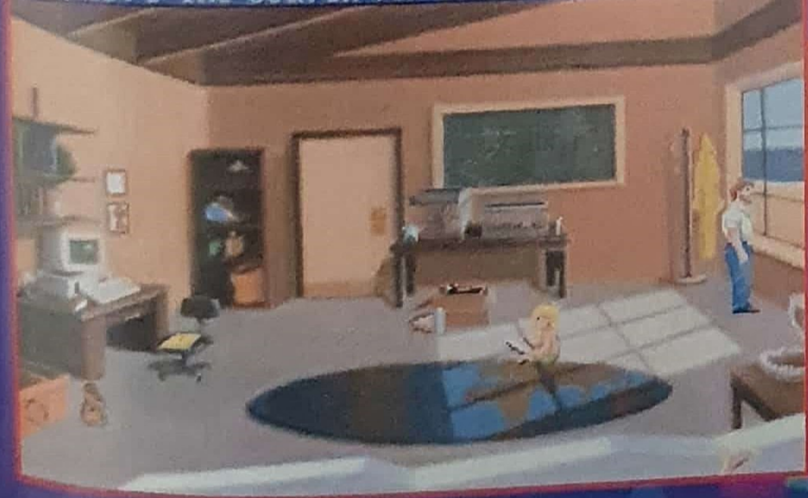
Se cumplió otra de las profecías. El Oráculo se refería a la cantidad de residuos tóxicos que se lanzan diariamente al mar contaminando éste. El panorama que se podía observar era totalmente desolador, una zona de mar completamente muerta con la que nada se podía hacer, ¿o quizás sí? Adam recordó que había cogido uno de los transmisores de su padre, utilizando éste, conjuntamente con un cable y una boya, podría pedir auxilio a través de él y lograr que retirasen todos los barriles que allí se acumulaban. Por desgracia Adam solamente disponía del transmisor y el cable, pero no de la boya.

UN ORBE FLOTANTE.

En una de las visiones que había tenido en su visita al Oráculo, se hablaba de un orbe flotante. Poco podían imaginarse nuestro amigos que dicha visión se refería al flotador de la cisterna -sí, la del inodoro- que había junto al submarino. Un pequeño esfuerzo con el tridente y la cisterna estaría abierta.

LO QUE EL HOMBRE TRAJO A ÉL VOLVERÁ, O YA NO HABRÁ REINO Y A ÉL VOLVERÁ.

Era el momento de unir los tres artilugios -flotador, cable y transmisor- y dirijirse de nuevo al terrible lugar. Un par de llamadas de socorro, y los humanos -que no son tan malos como se les quiere pintar- retirarán de las profundidades los residuos tóxicos. Curioseando un poco en el submarino Adam encontró un serrucho que sin duda le sería de gran utilidad.

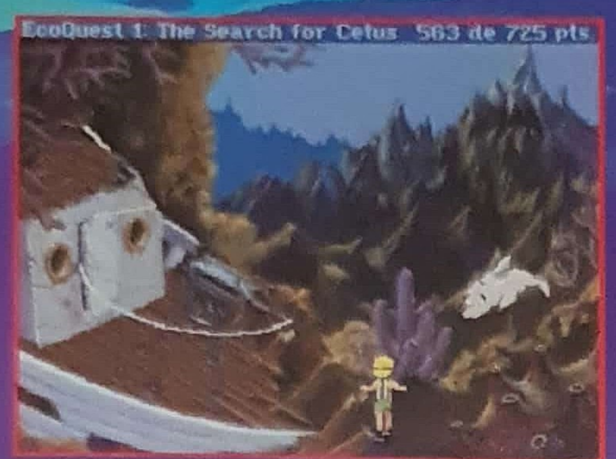


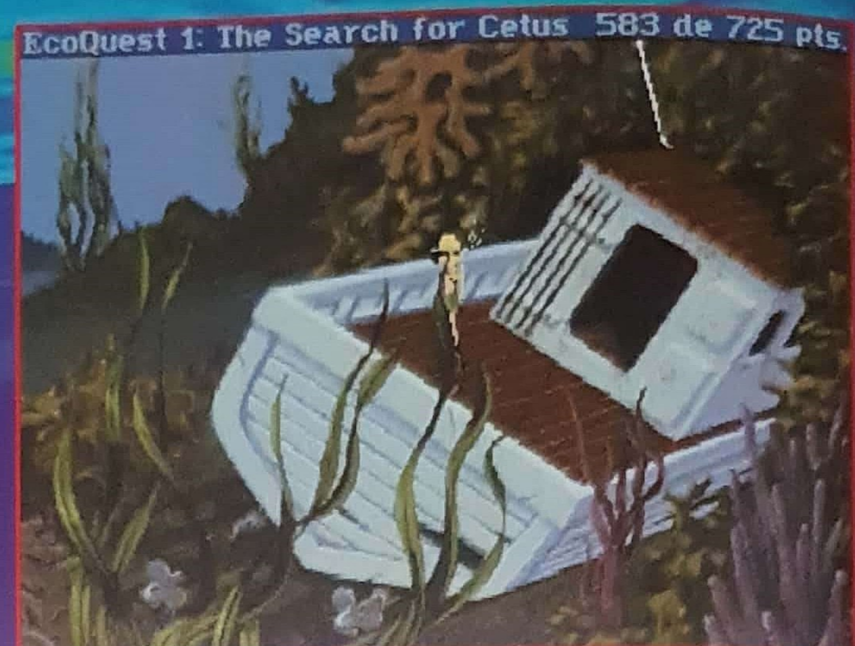
El enfrentamiento con Carnívoro un pez manta afectado por los vertidos tóxicos, se saldará en la primera ocasión con Delphineus como víctima propiciatoria.

EL REY DE LA PAZ ESTÁ ENCADENADO Y NADIE ESTARÁ A SALVO HASTA QUE SEA LIBERADO

Era el momento de continuar la búsqueda de Cetus, y la sorpresa fue inmensa al comprobar que al otro lado del arrecife había un ballenero que sin duda había naufragado al intentar atrapar una ballena gigante... ¡¿Cetus?! ¡Dios Santo!, la ballena estaba al otro lado del coral y la única manera de llegar allí era abriendo la escotilla del barco -que como podréis imaginar está cerrada y bien cerrada-.

Al intentar abrir la escotilla con el tridente, Adam y Delphineus serán atacados por el malvado Carnívoro (el pez manta que debido a los residuos tóxicos sufrió trastornos en su personalidad convirtiéndose en un asesino). Nadando velozmente por las profundidades marinas, Adam y Delphineus conseguirán escapar con la mala fortuna de quedar atrapados en una de las docenas de redes que quedan a la deriva. Con ayuda de la concha afilada Adam conseguirá escapar, pero Carnívoro se llevará a su guarida la única presa que le queda... Delphineus.





CETUS.

Desolado, Adam decide continuar en solitario la búsqueda de Cetus -con la esperanza de que éste pueda salvar a Delphineus de una muerte segura-. Tras conseguir abrir la escotilla del barco con ayuda del tridente nuestro amigo encontrará por fin lo que tanto había estado buscando... El Rey de Eluria.

Atrapado por un arpón, debilitado por la infección que sufre en la boca como consecuencia de la herida y con claros signos de desnutrición, Adam se dispone a cortar, desde dentro de la boca y con ayuda del serrucho, la cabeza del arpón.

Una vez hecho esto, deberá tirar del arpón desde fuera para liberarle de una vez por todas. Es el momento de utilizar la pócima que gentilmente le había entregado Demeter (El Guardian del jardín). Tras la recuperación de Cetus y una breve charla, ambos se dirijen hacia la guarida de Carnívoro con la intención de rescatar a Delphineus, y de paso acabar con la maldita Manta.

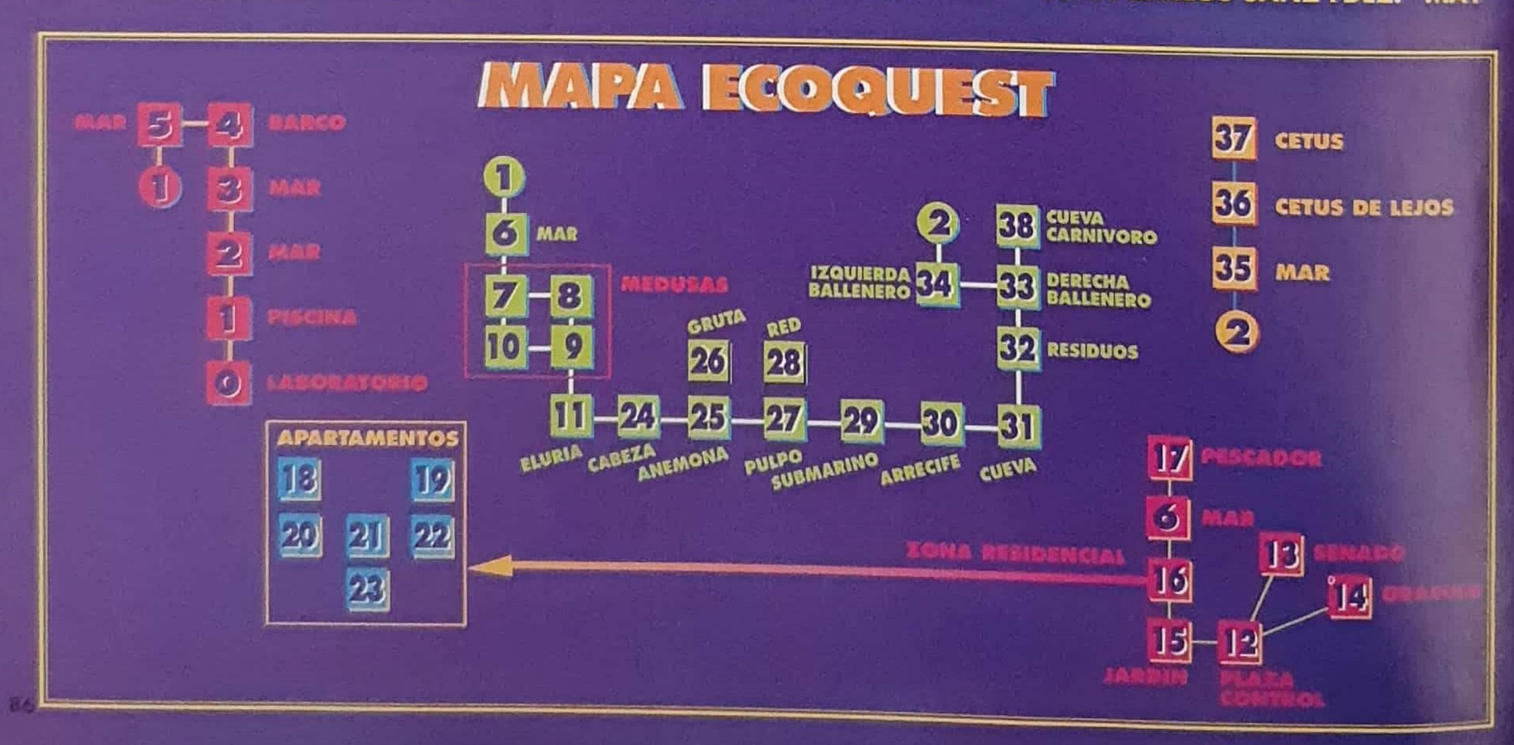
SOLO EL AMOR PUEDE ENFRENTARSE AL MALVADO. PARA SALVARNOS UN NIÑO HUMANO

Delphineus saborea sus últimos momentos de vida al tiempo que Cetus reta a Carnívoro a un duelo al amanecer. Obviamente Adam aprovechará este momento para adentrarse en la cueva de carnívoro y rescatar con ayuda de la concha afilada -agradecerle al citado objeto el haber acabado la aventura- a un casi axfisiado Delphineus. El duelo continúa entre el Rey y el asesino justo hasta el momento en que Adam recuerda: Sólo el amor puede enfrentarse al malvado. ¡¡¡Para salvarnos un niño humano!!!. Con decisión Adam sacó la púa y aprovechando un momento de despiste de Carnívoro, el chico se la clavó en la aleta provocando que este cayese desfallecido al fondo del océano.

EL REGRESO DE CETUS.

Adam, Delphineus y Cetus viven el gran momento de su regreso. Son recibidos por todos los ciudadanos de Eluria. Adam es felicitado por todos y es obsequiado con la concha de Poseidón. Es el triste momento de las despedidas. Un precioso final pondrá fin a nuestra aventura en las profundidades del Océano. Hemos hecho grandes amigos allí abajo y quizás, solo quizás, hayamos aprendido que los humanos podemos ser mejor de lo que actualmente somos...

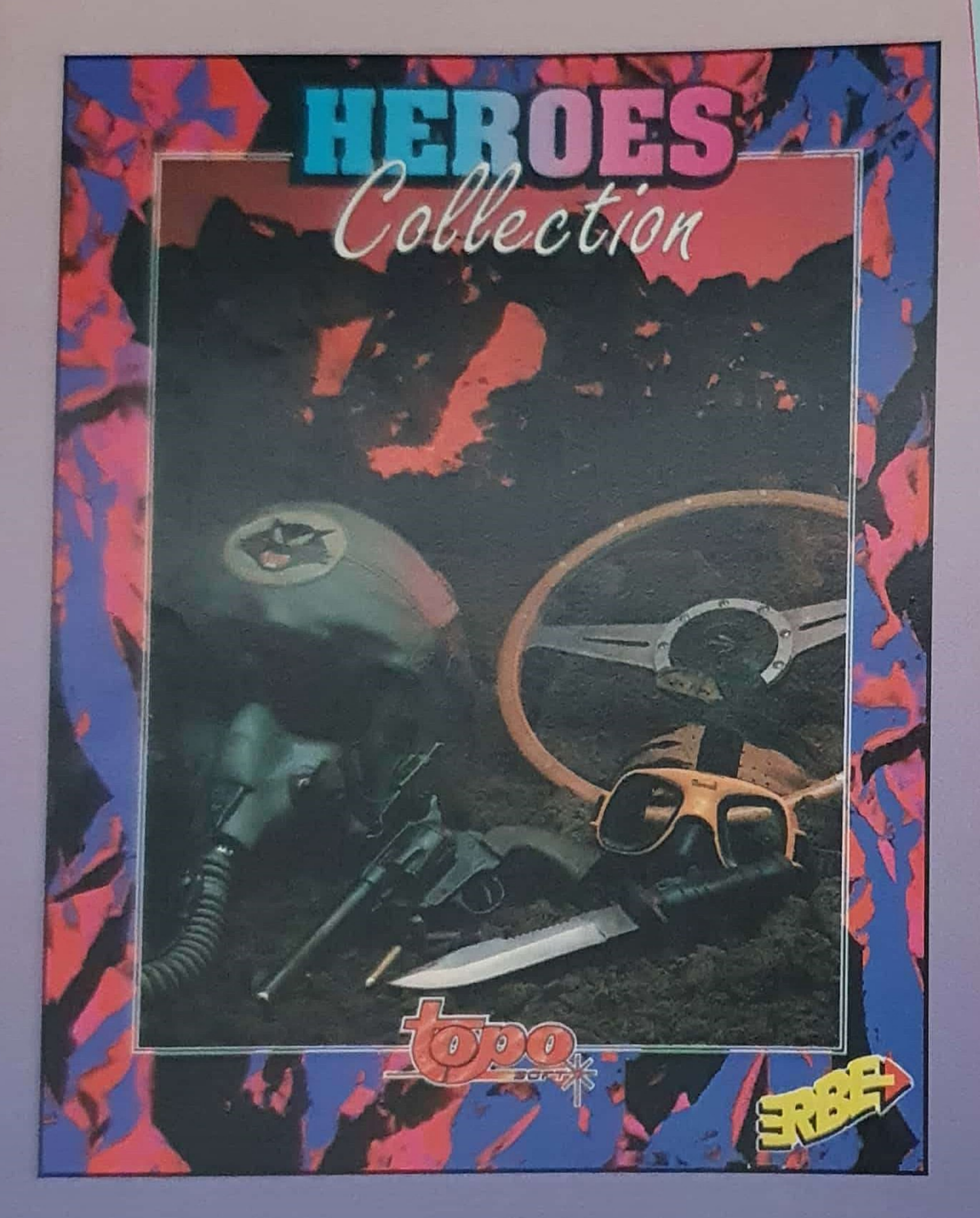
JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY"





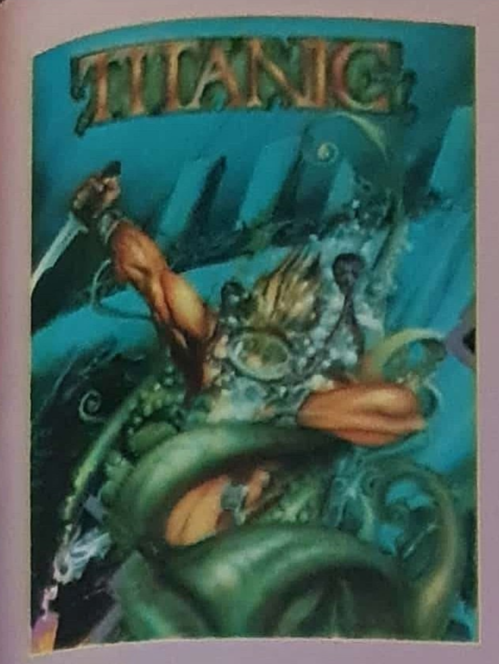
Escaneado con CamScanner

- OK Pack Games: HEROES COLLECTION
- Compañía: TOPO SOFT.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, EGA, CGA, HERCULES.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNBLASTER.



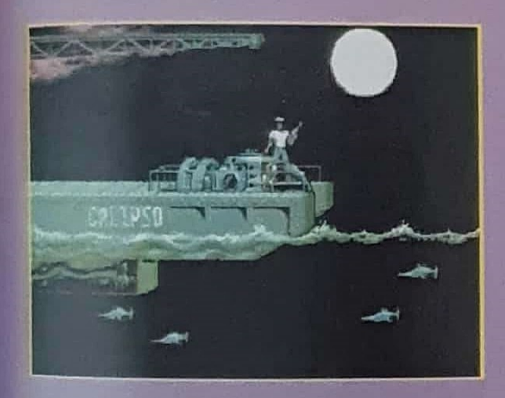
El fracaso no proporciona nada, por contra los honores son inimaginables para quien alcanza el éxito. Esta es la idea que debe tener tu mente cada vez que arranques cualquiera de los cinco juegos de los que consta esta colección. Sí, cinco juegos en los que tú siempre serás el héroe, poniendo algo de tu parte, por supuesto.

¿QUIEN QUIERE



TITANIC

Los peces poblaron las aguas de la tierra hace casi 500 millones de años. Hay variedades venenosas con nombres extraños: peces-escorpión, peces-sapo, y también hay hermosas especies de bellos colores y elegantes movimientos. Pero estos seres silenciosos que llevan una vida misteriosa bajo las aguas, tendrán un papel muy importante en el desarrollo del juego del que vamos a hablar.





En la misión que se nos encomendará deberemos colocarnos un traje de buzo y descender bajo las frías aguas del Artico a muy baja profundidad, atravesando grutas submarinas. Un lugar poco recomendable por la presencia de peces nada gratos, como tiburones, peces asesinos y algas capaces de dejarnos sin una burbuja de oxígeno en apenas unos segundos.

Y os preguntaréis, ¿Por qué hemos de pasar todos esos peligros bajo el mar? pués os lo contaré...

Como sabéis, bien porque lo hayáis leído o bien porque os lo hayan contado vuestros padres, años atrás se construyó el barco más grande del mundo, el TITANIC, provisto con todo tipo de sistemas de seguridad, pero aún así en su primer viaje con tripulación a bordo el famoso barco se hundió. Hubo insistentes tareas de búsqueda pero nunca se encontró el barco debido a la profundidad a la que debió caer, pese a todas las intentonas seguía oculto bajo las turbulentas aguas del océano.

El profesor Urine sabía que con los medios existentes ningún ser humano podría descender lo suficiente como para entrar en el interior del barco. Pero como gran experto que era, confeccionó un traje de buzo capaz de resistir las altas presiones. Ya sólo necesitaba un osado submarinista que llegase hasta el barco, en un viaje plagado de peligros y con la posibilidad de descubrir el secreto del Titanic, algo que ha permanecido oculto a los ojos del hombre durante muchísimos años.

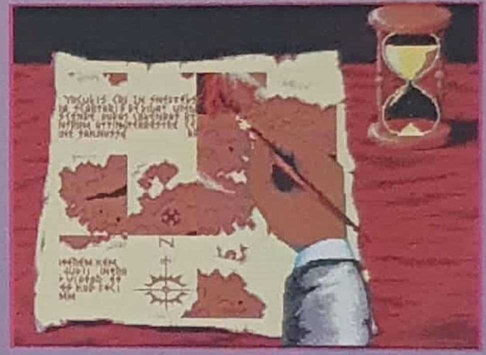
¿Serás tú ese osado submarinista? CUENTAS CON...

Dispondrás de una pistola que dispara arpones para defenderte de peces y plantas que te atacarán a lo largo de las grutas. Habrá caminos entre las grutas sin salida, al igual que otros serán trampas mortales, pero lo más importante es el oxígeno, raciónalo bien si quieres completar la misión que se te ha encomendado. Sin duda alguna volverás convertido en un héroe... ¡si sobrevives!

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

En otro de los juegos de esta colección también tendremos que descender a muy baja profundidad, pero en éste caso no será en el mar, esta vez el viaje se interna





en el Centro de la Tierra.

El juego esta basado en la novela de Julio Verne, de la cual se han extraído los fragmentos más interesantes, y según dicen sus distribuidores nos hará vivir la más emocionante de las aventuras.

SER UN HEROE?



El juego consta de 5 fases totalmente distintas, la primera de ellas en la ciudad de Londres en donde comenzará la acción, teniendo que resolver un puzzle que representa el mapa de la Isla de Volcán, lugar donde se encuentra la entrada hacia el Centro de la Tierra. En cada fase nos situaremos en un escenario diferente. Se me olvidaba deciros que el viaje no lo haréis solos, ya que la expedición está compuesta: el profesor Lindenbroke, cerebro de la expedición, Graüben, su hija, que lleva consigo un objeto de vital importancia "la cantimplora", que sirve para proporcionar energía al resto de sus compañeros; y, por último Axel, muchacho joven y de complexión atlética, en el que recaerán las tareas que requieren una mayor fuerza y habilidad.

Podremos manejar a cualquiera de los tres personajes, pudiendo cambiar de uno a otro indistintamente, pero eso si, no podrá hacerse el cambio de personaje cuando uno de ellos se encuentre en peligro. Habrá todo tipo de peligros a lo largo del camino. Puentes que se derrumban, nubes de grisú que explotarán al mínimo roce con la llama de la linterna, géisers que desprenden chorros de agua hirviendo, etc... Habrá también animales que nos harán pasar verdaderos malos ratos, como por ejemplo las formaciones de murciélagos o las temibles arañas, y otro tipo de ser abominable que encontraremos en los lagos.

En la tercera fase aparece una selva llena de animales prehistóricos, en la cual tendremos que atravesar con el permiso por supuesto, de las arenas movedizas y las plantas carnívoras que habitan el lugar, menudo panorama ¡verdad!...

En las 2 fases que restan del juego, los peligros no decaerán, por lo tanto los reflejos, la intuición y la rapidez van a ser determinantes del éxito o el fracaso.

Los gráficos, tanto en este juego como en el anterior no son ninguna cosa del otro mundo, pero seguramente que os pasaréis horas muertas intentando descender más y más, para convertiros en el héroe que siempre soñásteis.

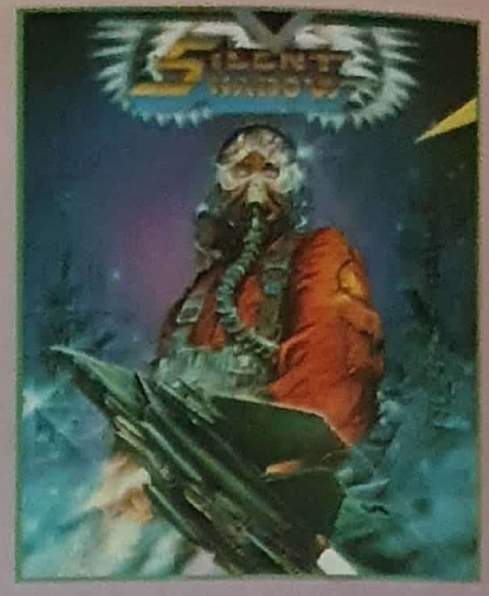
SILENT SHADOW

Ya hemos viajado por MAR, por TIERRA, por lo tanto lo único que nos queda es viajar por el AIRE, y por supuesto lo haremos.

Nos subiremos en el más moderno y sofisticado caza, dotado de los mejores avances tecnológicos posibles, cuya velocidad, potencia de ataque, y facilidad para eludir aviones enemigos, le han hecho merecedor del sobrenombre de...SOMBRA SILENCIOSA.

Al leer esto pensaréis que no seréis capaces de manejar esta supuesta máquina del aire, que seguramente habrá que utilizar un sinfín de teclas, pues no, sólo nos harán falta los cursores, la tecla de disparo y la de bombas.

Como en todo "juegecito" de guerra se nos encomendará una misión, y será la de hacer llegar sano y salvo a un bombardero aliado hasta el Golfo Pérsico, donde intentará destruir la flota naval enemiga. Habrá que atravesar cuatro zonas realmente delicadas, como la Base Aérea enemiga, la ciudad, el desierto y por último la flota naval enemiga. Debemos destruir todo lo que aparezca en pantalla, tarea nada fácil debido a la cantidad de aviones enemigos que aparecen a la vez y a la utilización de sólo 1/3 de la pantalla para lo que es en sí el juego.

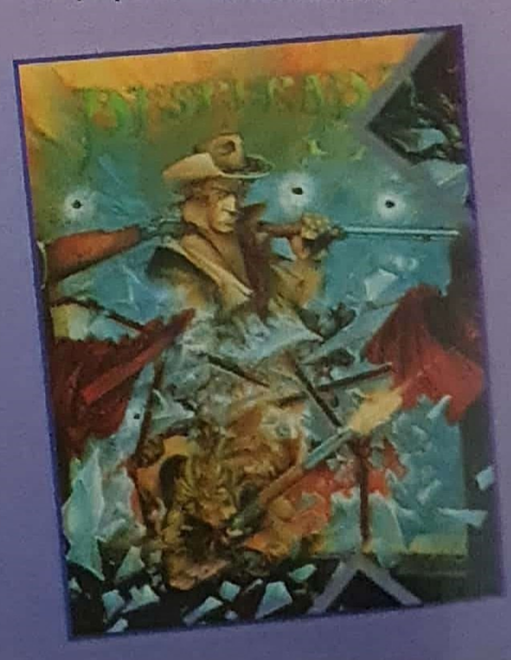


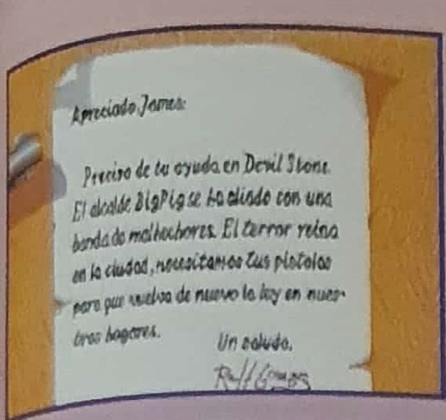
Menos mal que tendremos la oportunidad de pedir ayuda a algún compañero, para que vuele a nuestro lado con otro SILENT SHADOW, pues el juego permite la opción de 2 jugadores al mismo tiempo. Deberemos ser muy avispados desde el comienzo del juego, de lo contrario antes de que te des cuenta saldrá el odiado mensajito de "GAME OVER".

DESPERADO 2

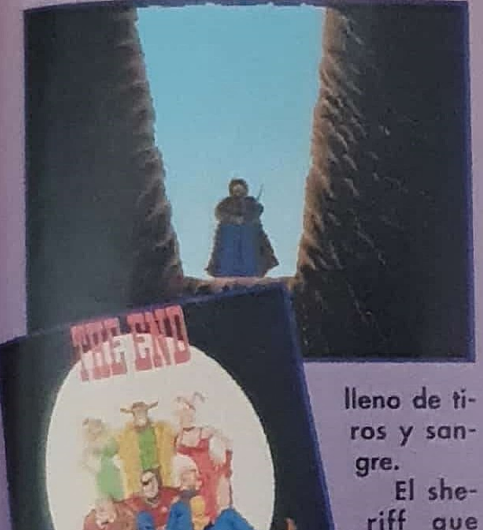
Haremos un salto en el tiempo, retrocediendo hasta la época de los terribles pistoleros, en el estado de Texas, concretamente en Devil Stone, lugar de encuentro y guarida de los más peligrosos bandidos y asesinos del Oeste Americano.

El estado decide mandar allí al mejor sheriff que poseen, Marshall James, se han depositado en él todas las esperanzas para que expulse a todos los malhechores del poblado, y establecer de nuevo la ley en la ciudad. No será nada fácil, los forajidos se han enterado de su llegada y le han preparado un recibimiento









lleno de tiros y sangre.

El sheriff que es a quién nosotros manejaremos desde nuestro teclado, podrá disparar en todas direcciones, pero será casi imposible salir vivo de la primera pantalla, en la que todo tipo de gentuza nos atacará, francotiradores que se encuentran ocultos estratégicamente y que nos dispararán al mínimo descuido, malvados pistoleros que no dudarán en dispararnos por la espalda e incluso si nos acercamos a las rejas del calabozo los presos que sufren condena nos arrojaran cartuchos de dinamita.

Vamos, que me parece que se han pasado poniendo tantos enemigos en pantalla a la vez, así que o eres "Bufalo Bill in person" o te matarán a la primeras de cambio.

Si consigues llegar al Salón no te creas que se acabaron tus penas, los enemigos no dejarán que te aburras ni un segundo. Hasta el Pianista y la Bailarina se levantarán y nos apuntarán con un arma intentando liquidarnos. O sea que sufrirás de lo lindo si te pones en el pellejo de Marshall James, pero si sales victorioso nadie podrá negarte que eres un verdadero héroe del Oeste.

ROCK'N ROLLER

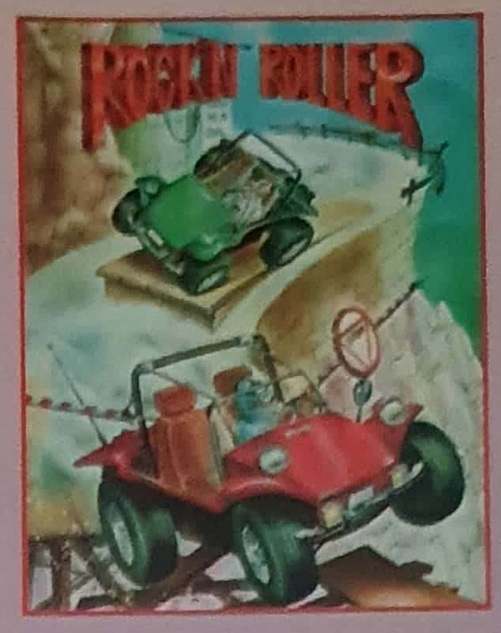
En un principio esta colección de Héroes constaba de 4 juegos, pero alguien decidió incluir un quinto juego de regalo, y lo cierto es que hay que agradecérselo, pués desde mi punto de vista es el más entretenido de todos.

Nos convertiremos en un piloto de pruebas en una compañía fabricante de nuevos modelos de coches de carreras. Nuestra misión consistirá en recorrer 30 circuitos distintos con un vehículo todo-terreno y encontrar en cada uno de ellos las piezas de un nuevo prototipo, estas piezas se encuentran bajo unos señalizadores con forma de interrogación. Deberemos encontrar las 6 piezas necesarias para construir el nuevo coche.

Tendremos que repostar cuando el combustible se esté acabando, de lo contrario perderemos nuestro coche. Los circuitos serán mas completos a medida que avancemos. Habrá DUNAS por las que podremos saltar, MINAS que nos harán "volar" por los aires, SEMAFOROS, ESTRECHAMIENTOS en donde la única forma de pasar será utilizando los peraltes laterales de elevación que nos permiten circular por el estrechamiento sobre dos ruedas. Pero, como siempre, lo más peligroso serán los enemigos de turno. En este caso serán los bolidos todo-terreno y Jeeps los que nos destruirán si nos tocan, incluso habrá helicópteros que nos dispararán misiles difíciles de esquivar.

Como arma defensiva solo contamos del humo que desprende el tubo de escape de nuestro bólido, ya que atontará a nuestro perseguidores... recuerda observar atentamente el indicador de fuel, que te mostrará el nivel de los depósitos.

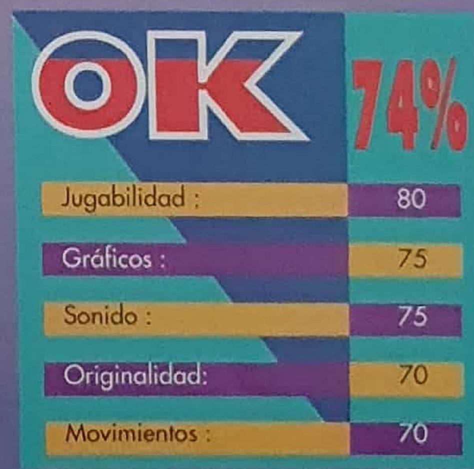






Entonces, ¿Todos dispuestos a pisar a fondo el acelerador? Claro que si no te apetece ponerte a los mandos de un todo-terreno, puedes subirte a un avión, colocarte un traje de buzo, descender por un volcan o hasta ponerte una estrella y liarte a tiros, aquí hay juegos para todos los gustos.

JESUS HERVAS.



OK 74%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	75
Sonido :	75
Originalidad:	70
Movimientos :	70

OK PC Connection

- **Nombre:** TELEVEYES
- **Descripción:** Periférico para obtener señal de video normal y compuesto
- **Creada por:** DIGITAL VISION, INC.
- **Distribuidor:** MAIL VxC.

Cada día aumenta el número de usuarios que deben trabajar con imágenes reales obtenidas a través de periféricos como el que hoy tratamos. Las técnicas avanzan un paso más esperando llegar al final de un camino que hoy imaginamos infinito.

En algunas ocasiones, los usuarios del PC se han visto en la necesidad de obtener señal de video del ordenador para poder grabar en una cinta de vídeo los trabajos realizados. La arquitectura original del PC no permite esta posibilidad y, hasta ahora, todas las soluciones existentes al respecto quedaban fuera de las posibilidades económicas de la mayoría de los bolsillos. "Televeyes" rompe de forma contundente esta situación, tanto en precio como en prestaciones.

El problema de obtener señal de vídeo del ordenador apareció en los orígenes del PC, al tratar de utilizarlo para titular trabajos televisivos, películas, etc.

Las soluciones adoptadas fueron costosas tarjetas moduladoras de señal realizadas casi a medida para cada cliente. Como es lógico, la mínima demanda de este tipo de productos, al ir destinados para un público muy especializado, encareció el precio de las tarjetas moduladoras considerablemente.

Con la popularización y la difusión de los ordenadores compatibles, muchos de los usuarios, a medida que avanzan en sus conocimientos y aprovechamiento del los mismos, se han visto en la necesidad de tener una salida de vídeo en el PC.

Hasta ahora, las soluciones existentes costaban desde unas 100.000 pesetas hasta las 400.000, si se trataba se conseguir prestaciones de carácter profesional.

Como podréis comprender, estos precios estaban fuera del alcance de un bolsillo normal, así que nos quedábamos con las ganas.

El crecimiento de la demanda de este tipo de periféricos ha animado a alguna compañía de hardware para desarrollar tarjetas moduladoras a un precio asequible. Este es el caso de la firma DIGITAL VISION INC, de cuya distribución en nuestro país se encarga Mail VxC.

Televeyes tiene un precio que no llega a las 40.000 ptas y unas prestaciones bastante competitivas.

PUESTA EN MARCHA.

Una vez desembalado todo el conjunto, procedemos a su instalación y puesta en marcha. El esquema de conexión es realmente sencillo. La salida de VGA del ordenador se conecta a una entrada VGA de Televeyes utilizando el cable diseñado para tal efecto.

Televeyes necesita 12 voltios para funcionar y para ello trae una fuente de ali-



EL KIT AL COMPLETO

VIDEO + PC = TELEVEYES

mentación que transforma la corriente al voltaje adecuado. Una vez conectada la entrada de VGA de Televeyes a la salida de VGA del ordenador y el monitor de VGA a la salida de VGA de TELEVEYES, solo queda alimentar a esta última conectando el transformador a la red. Ahora sólo falta instalar el software adecuado para poder hacer funcionar correctamente el periférico.

"Televeyes necesita 12 voltios para funcionar y para ello trae una fuente de alimentación que transforma la corriente al voltaje adecuado."

FUNCIONAMIENTO.

Para conseguir obtener la señal de vídeo (simple o compuesto) es preciso instalar el software que viene con todo el conjunto (en un disco de 3 1/2 y otro de 5 1/4, ambos con la misma información). En su defecto, también se puede ejecutar el software directamente desde diskette, ya que el programa no es excesivamente largo.

El proceso para poner en marcha la tarjeta Televeyes (estando ya conectada todo el sistema de cables y la fuente de alimentación propia) es muy simple:

- Se carga un fichero COM ejecutable llamado TE.COM .
- Una vez hecho esto, aparece un mensaje en pantalla indicando el funcionamiento del mismo. El programa se ha quedado residente en memoria.
- A partir de ese momento, si se pulsan las teclas: alt + shift + e , la imagen se desviará a la salida de la Televeyes, dejándose de ver en el monitor de VGA.

La imagen modulada se puede "afinar" moviendo un pequeño potenciómetro que



EL CABLE VGA



EL CONVERTIDOR

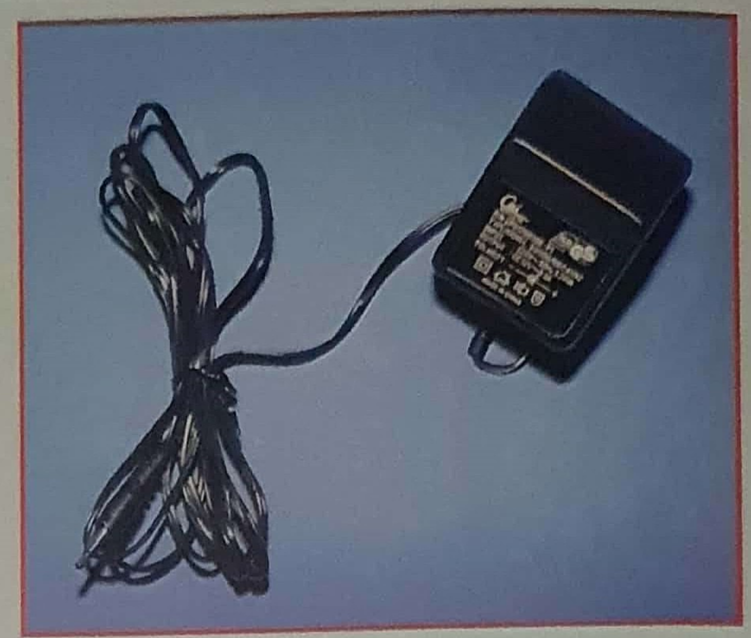
trae la Televeyes en su parte frontal. Así se puede saturar o no saturar de color, etc.

CARACTERISTICAS TECNICAS.

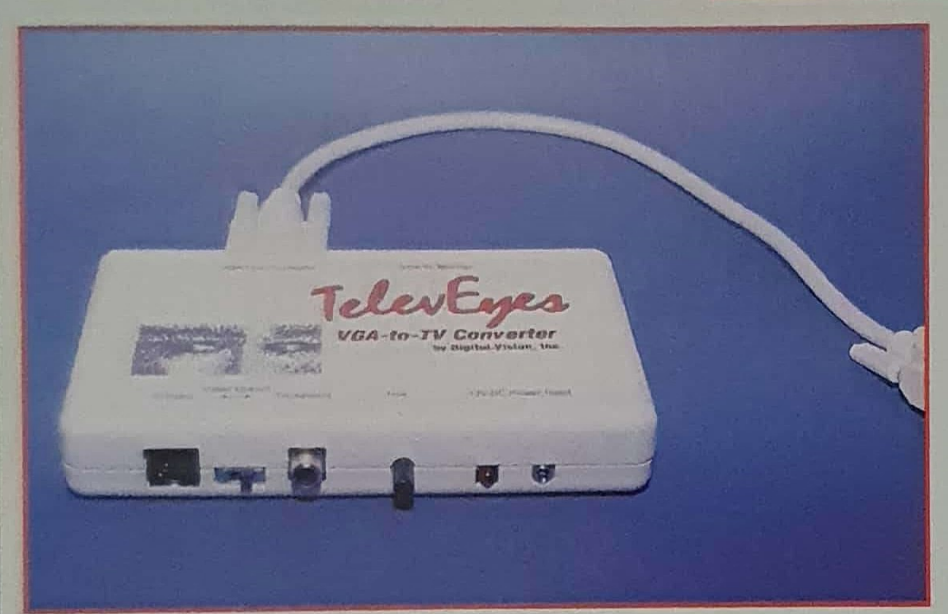
Como deberíais saber, la resolución vertical de un televisor corriente son 625 líneas, así que por encima de esta resolución cualquier representación de una imagen perderá en número de líneas si su altura es mayor de 625 líneas.

Las resoluciones más corrientes en PC son: 320x200 con 256 colores, la más utilizada comunmente para juegos 640x480 con 16 colores, de usos varios 640x480, con 256 colores, a partir de esta resolución se pueden hacer temas en 3D con cierta fiabilidad y calidad, rendering, mophing, autocad, etc. La resolución en la que trabaja la televeyes en condiciones normales es 320x200 con 256 colores. Utilizando alguna tarjeta de vídeo determinada pueden alcanzarse resoluciones superiores con bastante calidad.

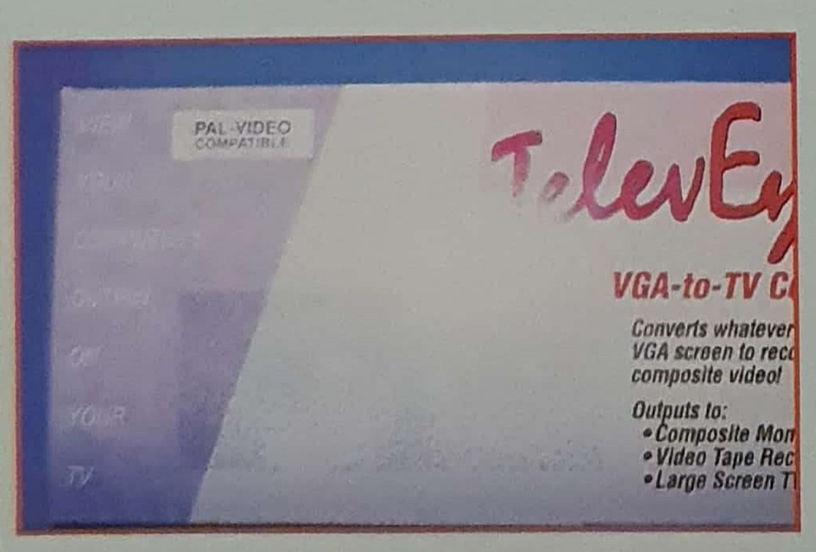
Tras haber probado a utilizar varias tarjetas de vídeo (Ahead, Trident, etc) observamos que en alguna de ellas la resolución máxima alcanzable es de 320x 256, con 16 colores. La explicación no está del todo clara pero presumiblemente esté relacionada con la forma en la que trabaja cada tarjeta su velocidad, la velocidad de la Video Ram en "nanosegundos", etc.



LA FUENTE DE ALIMENTACION



LAS CONEXIONES



CAJA

"El problema de obtener señal de vídeo del ordenador apareció en los orígenes del PC, al tratar de utilizarlo para titular trabajos televisivos, películas, etc."

periférico sin perder calidad ni definición de forma considerable.

APLICACIONES.

Las aplicaciones de esta tarjeta van más allá de lo que se pueda expresar en este artículo, ya que, prácticamente el límite lo pone la propia imaginación.

No obstante, las más importantes son:

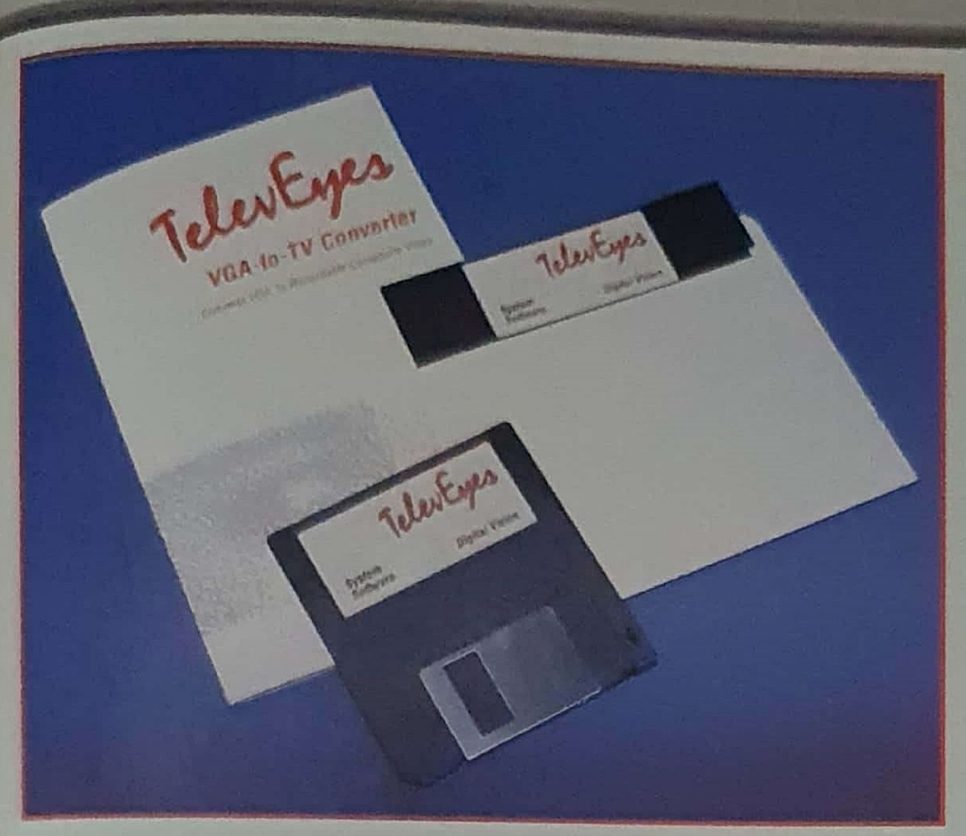
- Edición de vídeo y fotografía, para obtener la salida a video y poder grabar los trabajos realizados.
- Presentaciones y trabajos 3D, que de otra manera sería imposible almacenar en otro formato que no fuera el ordenador.
- Titulación de películas, presentaciones de texto, mezclas de imagen por ordenador con imágenes reales, etc.

CONCLUSIONES.

Con todo lo visto hasta ahora hay más que suficiente para tener una idea correcta de las posibilidades de Televeyes. Sin embargo, seguro que más de uno se ha dado cuenta de que para obtener todas las prestaciones descritas anteriormente, es necesario otro complemento. En efecto, para tratar imágenes de vídeo por ordenador y conseguir modificarlas, dejándolas de nuevo en vídeo, son necesarias dos tarjetas, una para la entrada y otra para la salida.

Televeyes cumple a la perfección los requisitos para ser dicha salida. Es fiable, económica, y tiene unas prestaciones realmente interesantes.

Mario de Luis García



EL SOFTWARE

ALGUNAS PECULIARIDADES

Como decíamos anteriormente, utilizando algunas tarjetas de Vídeo determinadas se consiguen resoluciones mayores con Televeyes. Es el caso de la tarjeta de vídeo Super VGA TSENG, con la que se consigue una resolución de 640 x480 con 256 colores. La calidad de imagen es realmente alta, y el único defecto es que al ser la resolución vertical mayor que la del televisor (recordemos que la resolución vertical del televisor es de tan solo 625 líneas) se pierden 15 líneas en las transformación de la imagen.

Esta es la máxima resolución recomendable que se puede alcanzar con este

"Muchos de los usuarios, a medida que avanzan en sus conocimientos y aprovechamiento del PC, se han visto en la necesidad de tener una salida de vídeo en su ordenador"



CONEXION AL PC



CINE

¿Comedia o realidad?

"SU DISTINGUIDA SEÑORIA"

Un estafador nato, Thomas Jefferson Johnson (Eddy Murphy), mediante un divertido entramado lleno de farsa y golpes de humor un tanto ácidos, suplanta la personalidad de un congresista de Florida llamado Jeff Johnson (casualmente) y logra salir elegido en el congreso de los Estados Unidos de América. Para llegar hasta ese punto, Thomas, debe de atravesar un mar lleno de personajes de toda clase, condición y ambiciones. Por supuesto, la gracia está en observar sus mencionadas tribulaciones dentro del complejo mundo político, la manera de atacarlas y resolverlas.



Esta película, dirigida por Jonathan Lynn para la Touchwood Pacific, promete, debido a su protagonista, diversión a raudales y situaciones anecdóticas que rayan con lo ridículo, dejando entrever el manido mundo de la política.

Solamente nos queda el consuelo de pensar que se trata realmente de una comedia sin ánimo de parecidos con realidades cotidianas. Habrá que verla detenidamente.

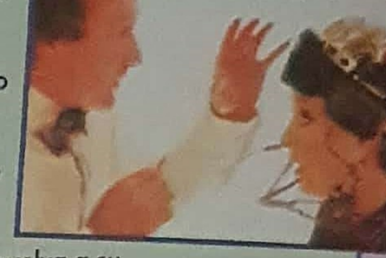
CINE

Fantasía organizada

"TOYS"

Nuevamente volvemos a ver a Robin Williams, de la mano del director Barry Levinson, en una comedia que impresiona por su buena dirección artística.

Dos hermanos, Leslie (Robin Williams) y Alsatia (Joan Cusack), se ven enfrentados a su tío Leland, un militar retirado que ha heredado la fábrica de manos de su hermano.



La idea básica de Leland es convertir la fábrica de juguetes en un oculto instrumento de su afición bélica, las armas. Ni que decir tiene que por contra, Leslie y Alsatia, desean que todo vuelva a su origen, pero no bastará con unas buenas palabras, habrá que moverse y convencer al tío, sea del modo que sea y esto, nos llevará irremediablemente a una sencilla comedia con situaciones francamente atrevidas y graciosas que convierten a la película en algo sencillo de ver y atractivo de observar.

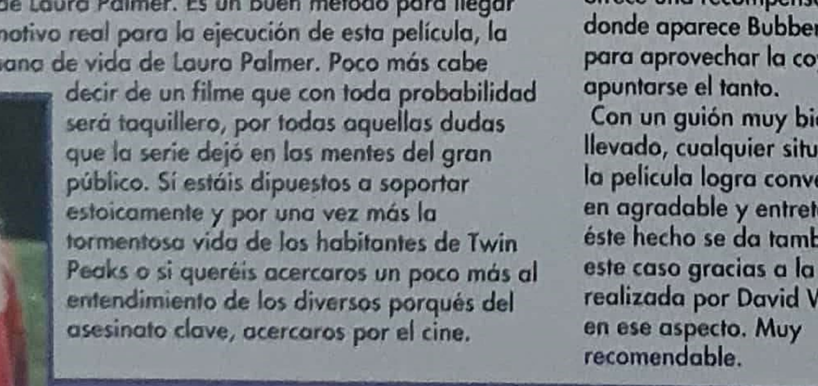
CINE

Más y más Lynch

"FUEGO, CAMINA CONMIGO"

Seguro que al leer la frasecita, más de uno os habéis acordado de la famosa serie televisiva y de su director, David Lynch, pues bien, si es así, habéis acertado. Este hombre no descansa de sus proyectos ni un solo instante y ahora, vuelve a cargar sus tintas con un tema de ineludible buena acogida, "Twin Peaks".

Con prácticamente todo el equipo de actores de la serie, Lynch se recrea en la investigación surgida un año antes del asesinato de Laura Palmer. Es un buen método para llegar al final y motivo real para la ejecución de esta película, la última semana de vida de Laura Palmer. Poco más cabe decir de un filme que con toda probabilidad será taquillero, por todas aquellas dudas que la serie dejó en las mentes del gran público. Si estáis dipuestos a soportar estoicamente y por una vez más la tormentosa vida de los habitantes de Twin Peaks o si queréis acercaros un poco más al entendimiento de los diversos porqués del asesinato clave, acercaros por el cine.



Cómo engañar a casi todos

"HEROE POR ACCIDENTE"

Con un reparto de excepción, Dustin Hoffman, Andy García y Geena Davis, Stephen Frears, pretende llevar al espectador hasta una situación complicada de darse pero muy sencilla de entender. "Héroe por accidente" narra la historia de un aprovechado autoestopista que consigue alcanzar la fama a través del relato del samaritano que lo ha recogido. Bearns (Hoffman), acaba de salvar la vida de los pasajeros de un avión accidentado y desaparece del lugar sin dejar rastro aparente. Una periodista (Davis), pasajera del avión, consigue dar al asunto la relevancia que precisa y ofrece una recompensa. Aquí es donde aparece Bubber (García) para aprovechar la coyuntura y apuntarse el tanto.

Con un guión muy bien llevado, cualquier situación de la película logra convertirse en agradable y entretenida, éste hecho se da también en este caso gracias a la labor realizada por David Webb en ese aspecto. Muy recomendable.

DISCOS

La esencia del seductor

"TEN SUMMONER'S TALES"

STING

Los logros realizados por Sting en cada uno de sus trabajos, llegan a parecerse cada vez más a sus éxitos como persona ecologista y humana. Su último disco "Ten Summoner's Tales" lleva grabada una vez más la esencia del seductor que es con una serie de canciones en las que el amor es un tema infranqueable y obligado. Su trayectoria artística aún está en cuarto creciente, eso lo sabemos todos y en contra de las voces que se oyen, éste es sin duda su mayor éxito. Que Mr. Sting se lleve la palma en las listas de número uno no es una novedad, lo que si lo es es el hecho de que no cuentes con canciones como "If I ever lose my faith on you", "Seven Days" o "Love stronger that justice" en tu discoteca personal e íntima.



A golpe de letra

"FURIA LATINA"

SEGURIDAD SOCIAL

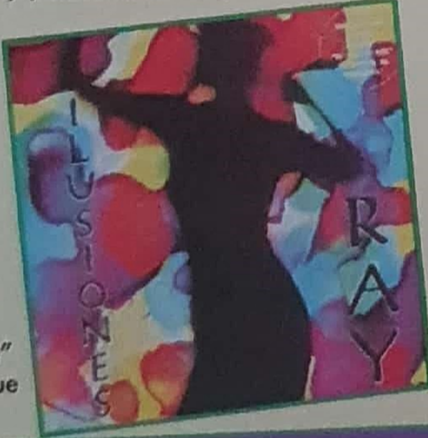
Sin pretender ser muy famosos ni excesivamente espectaculares, los chicos de "Seguridad Social" se han plantado en el panorama musical de nuestro país sin demasiados impedimentos, a golpe de letra. Es obvio que la letra, sin música no entra, pero en este caso lo uno se acopla a lo otro en conjunción correcta y llevadera. Sin temor a equivocarnos, éste su último trabajo, pegará fuerte entre sus manifiestos adeptos y otros que no lo son tanto. Lo importante es que siguen ahí, ofreciendo cosas nuevas y productivas, funcionando sin ninguna relación directa con la "otra" Seguridad Social, la que todos debemos conocemos, nos guste o no.



"ILUSIONES"

RAY

La discoteca sigue siendo el centro de reunión semanal de muchos jóvenes, no cabe duda, los motivos pueden ser varios pero solamente uno concuerda con el sentir de la mayoría, "mover el esqueleto". Ray es un dúo que hace su debut profesional con temas de carácter tecno-dance, buscando ante todo que el personal obtenga de ellos lo que se pretende, es decir, el movimiento más o menos frenético a partir de sus letras y músicas. Si lo consiguen o no, es ya otro cantar, pero en principio, la aceptación es francamente buena, lo que nos hace pensar seriamente en la posibilidad de que su carrera artística no se vea detenida aquí. La lucha por los primeros puestos del ránking de popularidad es un hecho, y los chicos de Ray parecen estar muy dispuestos a conservar las posiciones de privilegio a fuerza de buenos ritmos, mensajes llenos de intención y más y más movimiento. Temas como "Amor", "Quiero verte" y "Directos al corazón" muestran que merecen estar junto a otros grupos del "dance" como ASAP o Berlin, ¡que no pare la música!



A definirse

"LEAD VOCALIST"

ROD STEWART

Todos saben de las andanzas musicales del extravagante y experimentado Rod Stewart, es quizá por ese motivo que nadie esperara de su último album que fuera un trabajo a medio camino entre la recopilación y el versionado. "Lead vocalist" pretende ensalzar la fuerza del rubio de oro penetrando en las pasadas historias que marcaron su evolución musical en grupos como Jeff Beck o Faces. Para seguir con la innecesaria indulgencia de su propio buenhacer, se permite el lujo de versionar otros temas de Rolling Stones, Stevie Nicks, etc... de forma alarmantemente bien producida. Si paramos un momento a buscar un porqué a todo este dispositivo musical, pudiera ser que encontraramos las respuestas en su próximo trabajo, que esperemos no tarde excesivo tiempo en aparecer en el mercado.

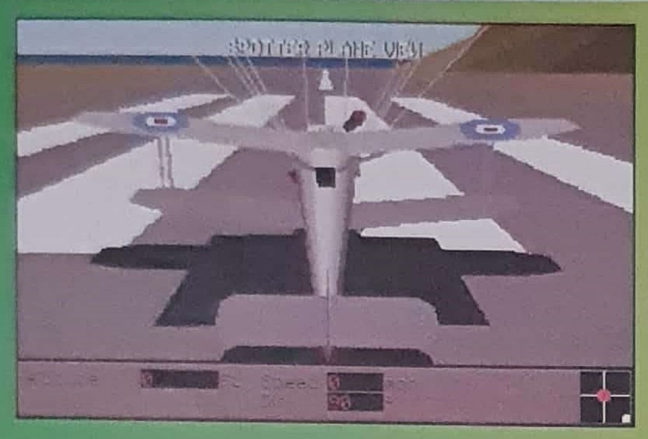




NUESTROS ELEGIDOS Del mes

RANKING

1



STUNT ISLAND (Disney-Infogrames / Erbe)
Llegó la hora de convertirse en el mejor especialista de cine de la historia. Para ello habrá que viajar hasta la isla mágica y convertir nuestros sueños en realidad logrando alcanzar el papel de protagonista en nuestra propia película.

2



JORDAN IN FLIGHT
(Electronic Arts/Dro Soft)
La firma más valiosa del baloncesto mundial nos propone un torneo de tres contra tres digno de los más entretenidos acontecimientos.

3



X-WING
(Lucas Arts/Erbe)
La galaxia está nuevamente en peligro, solamente tú, a los mandos de las naves rebeldes, puedes presentar batalla.





EYE OF THE BEHOLDER II
(SSI/Dro Soft)
La leyenda continua en el Castillo de Darkmoon, pero está vez, nuestros enemigos estarán mejor preparados.





CASTLES II
(Interplay/Dro Soft)
La única manera que tienes de demostrarle al mundo que puedes ser un gran Rey, un gobernante de los que construyen la historia.

6



SUMMONING
(Interplay/Dro Soft)
Tú eres el único superviviente y el protagonista de una historia de magia, lucha y muchísimos enemigos a abatir.

7



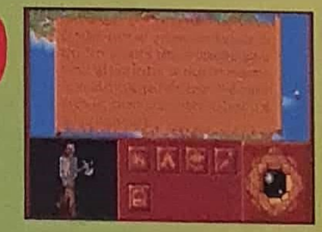
CAESAR
(Impressions/Proein)
Partiendo de la nada tendrás que construir un Imperio y porqué no llegar a ser uno de los emperadores más queridos de Roma.

8



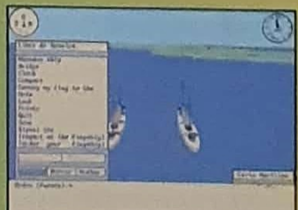
BATTLECHESS 4000
(Interplay/Dro Soft)
Si te gusta el juego del ajedrez, su último y mejor exponente es éste producto que además de enseñarte, logrará divertirte.

9



ABANDONED PLACES
(I.C.E./System 4)
Tu grupo de elegidos deberá desenvolverse por los mundos más oscuros de la Edad Media.



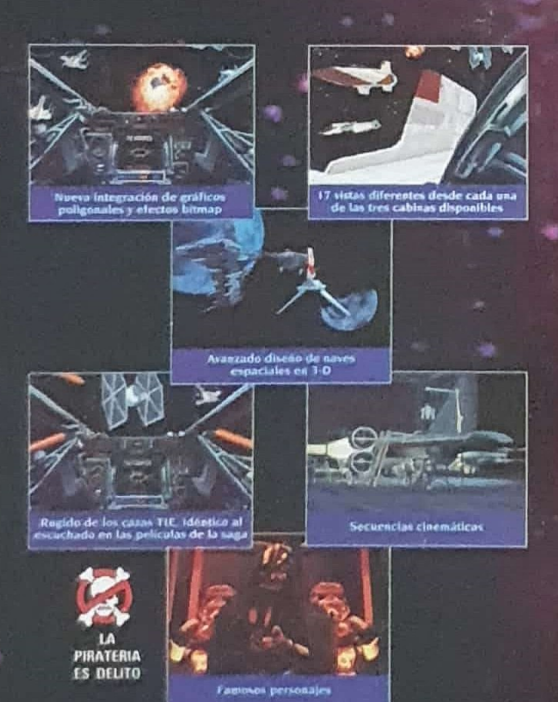


ACORAZADOS
(Turcan Research/System 4)
Algo más que una simple batalla de barcos. Dispónte a variar el curso de la guerra actuando como lo haría el mejor almirante.

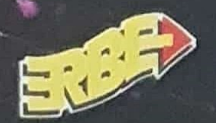
Valor y un X-Wing es lo Unico que Necesitas para Desafiar al Imperio



Salta a la cabina de un X-Wing y lucha por la libertad. La galaxia está siendo oprimida por el Lado Oscuro de la Fuerza y necesita desesperadamente la ayuda de la Alianza Rebelde. Toma el control de un caza estelar X-Wing, ¡ahora! Experimenta el increíble realismo de los gráficos poligonales y efectos especiales en bitmap mientras combates a los mortíferos cazas TIE y a los amenazadores destructores imperiales. Disfruta de la banda sonora interactiva y de los efectos sonoros digitalizados de las películas de la saga Star Wars. Por fin, una nueva generación de tecnología espacial de combate que desafía al Imperio. Destruye la más moderna y definitiva arma del Emperador y termina con su tiranía.



LA PIRATERIA ES DELITO



UNETE A LA ALIANZA REBELDE AHORA

